AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

SECRET SERVICE

CZERWIEC (3/93)

INDEX 321052

CENA 14500

ACHTUNG
Мин нет

03

AMAZON
DESTROYER
DRAGON'S LAIR 3
KRUCJATA
LARRY 1
MIECZE VALDGIRA 2
PRINCE OF PERSIA 2
SPACE ACE 2
SPACE QUEST 5
STRATEGIE
STRIKE COMMANDER
i wiele innych

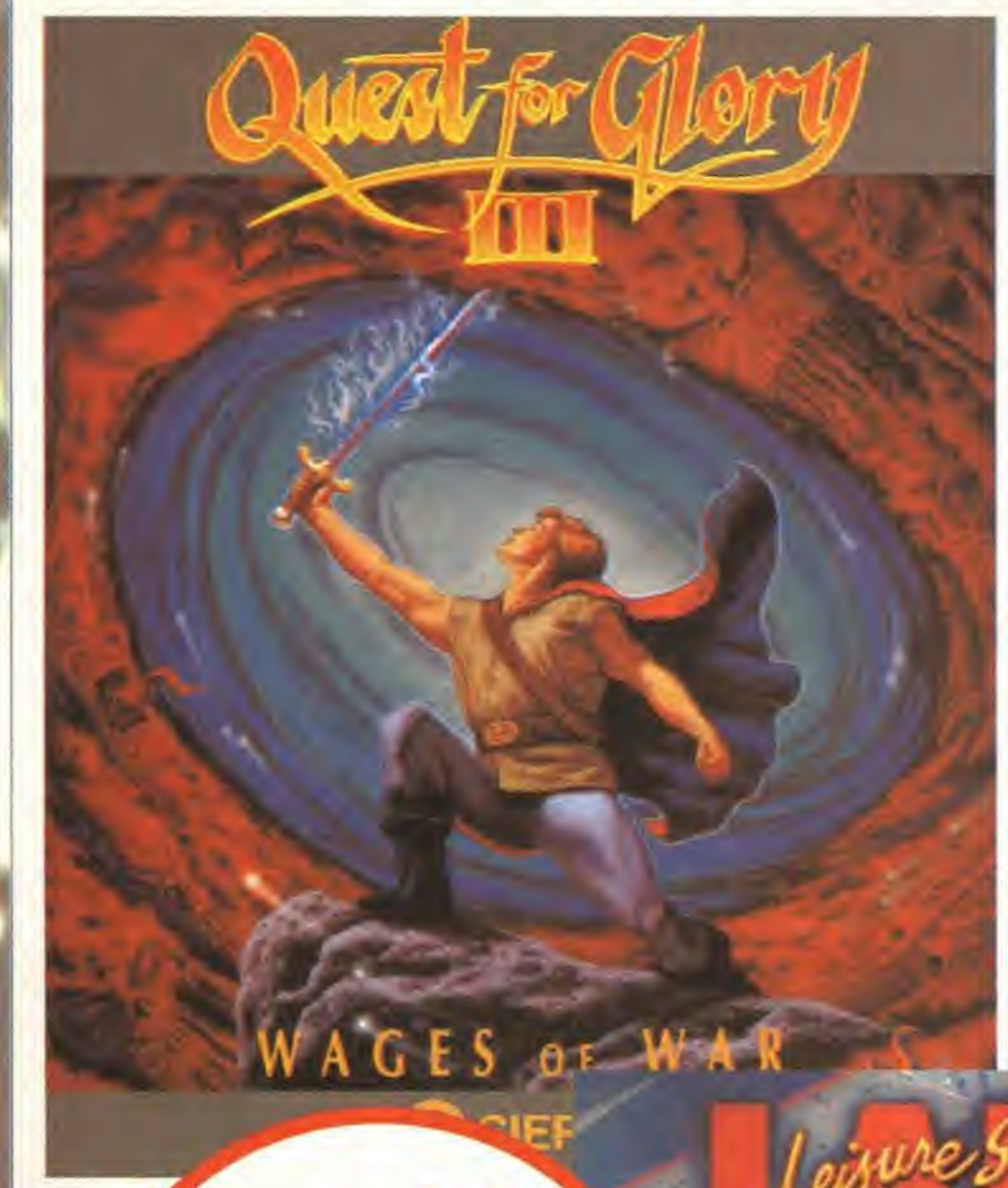
BATMAN RETURNS

SHERLOCK HOLMES

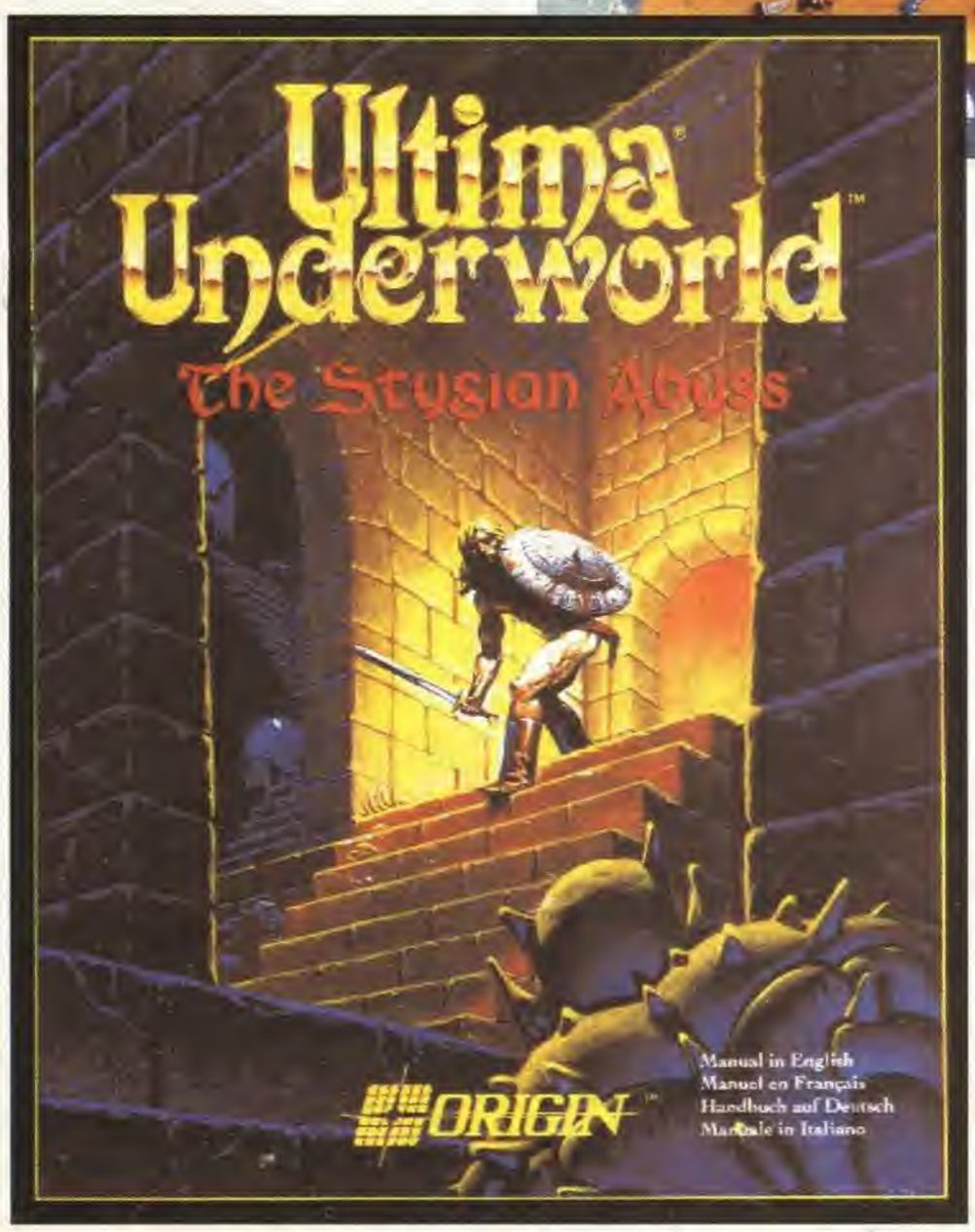
LAURA BOW

CIVILIZATION

ROZWIĄZANIE KONKURSU
SUPER SUPERY
30 GIER



KAŻDA GRA Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ



NAJNOWSZE TYTUŁY Z KATALOGÓW FIRM MICROPROSE SIERRA ELECTRONIC ARTS DOMARK i VIRGIN

Nasze nowe propozycje na czerwiec-lipiec 1993 to między innymi:

ROLE PLAYING
Lure of the Temptress
Quest for Glory III
Fairy Tales
Larry V
Ultima VII

SYMULATORY
Strike Commander
Wing Commander II
Harrier Assault
ATAC
Gunship 2000

STRATEGICZNE
Patriot
Carriers at War
V for Victory
Buzz Aldrin's Race into Space

ul. Okrężna 3
Warszawa
tel. 642 27 66, 642 27 68
fax 642 27 69

IPS COMPUTER GROUP

MENU

Prawdziwego wstępniaka nie będzie. Jak widać, numer jest tak nabity, że nie wystarczyło nam miejsca na Listę Przebojów, a nawet na realizację naszych najnowszych pomysłów, ale spoko – kto ma wisieć, nie utonie. Będziemy drukować Wasze uzupełnienia do niektórych opisów, bowiem nie ma ludzi genialnych do końca, a czasem powierzchnia strony jest za mała, by wszystko pomieścić. Dlatego jeżeli poznacie inną drogę, inny sposób na ukończenie gry, to koniecznie piszcie o tym (zaznaczając w tekście, że jest to uzupełnienie). ...Jak się podoba nasz EkoPapier?

Redakcja

Amazon:
Guardians of Eden, 28

Batman Returns, 36
Black Cauldron, 27
Carriers at War, 5
Civilization, 30

Destroyer, 7

Dragon's Lair 3, 22
Dragonland, 6
Dwie Wieże, 6
EcoQuest 2: Lost Secret of the Rainforest, 14
Empire Deluxe, 34
Incydent, 6

Inspector Gadget, 35
Krucjata, 10
L'Empereur (menu), 34

Laura Bow in the Dagger of Amon Ra, 18

Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards, 25
Lost Files of Sherlock Holmes, 16
Metal Mutant, 24
Miecze Valdgira 2, 6
Najemnik, 11
Prehistorik 2, 5

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame, 5

Space Ace 2, 23

Space Quest 1: The Sarien Encounter, 26

Space Quest 5: The Next Mutation, 32
Strike Commander, 5
Sub Battle Simulator, 8
Tank vs. Tank, 10
oraz materiały redakcyjne

Zasady są proste, a Wielki Joy sprzyja wybranym i pragnącym, dlatego bawimy się dalej:
1. Nie wyrzucaj SS po przeczytaniu!
2. Przeczytaj rozwiązanie w następnym numerze.
3. Sprawdź, czy wygrałeś w poprzednim miesiącu!

W trzech egzemplarzach z nakładu zrobimy osobiście Tajne Znaczki. W kolejnym (lipcowym) numerze podamy, co to za znaczki i gdzie ich szukać (w numerze czerwcowym)! Kto je odnajdzie u siebie, powinien niezwłocznie się z nami skontaktować. Kto pierwszy, ten lepszy!
1. PC 486/33 MHz, 8 MB RAM, SVGA kolor, HD 120 MB, Sound Blaster
2. PC 386/40 MHz, 4 MB RAM, SVGA kolor, HD 120 MB, Sound Blaster
3. Amiga 500, Monitor

POWODZENIA

UWAGA!!! Tajne znaczki w numerze 2, to: ręcznie zamalowane niektóre litery na stronie 17. Które to litery, ile ich jest i kolor zamalowania nie zostanie podany, by uniknąć cwaniaków. Ponieważ nie wiemy jeszcze, czy wszystkie komputery znajdą właścicieli, dlatego do tego co zastanie, dokładamy: Amigę 500 i C-64.

MEGA LOTERIA KOMPUTEROWA TRWA!

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak
oraz naprawił
Andrzej G. Baciński, Jr.
Lech Kalwas
Andrzej Kisiel
Piotr Kos
Jacek Marczewski
Konrad Olszewski
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Konrad Styrylski

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. - Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261
w. 550 (godz. 9^{00}-15^{00})
fax (0-22) 201-454, 209-309

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skrótów.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone i są własnością ich właścicieli.

Special bonus greetings to:

E. Rotoman Guys, Bańbuła, Edamska, Fryta, Victoria, Deathlike Kuba za FB, Dżacek Astro Pawlak, Krzysiek Ptysiek, Mamuśki, Słoń, Ruda, Tips makers Readers & Writers i chwała zwyciężonym

Wsparci o beczkę piwa, spotkaliśmy się w SHERWOOD PUB z Jackiem Rodkiem – wydawcą miesięcznika MAGIA I MIECZ, poświeconego tematyce gier fabularnych RPG.

MAGIĄ I MIECZEM

— Polski system ma oczywistą przewagę nad obcym, chociażby ze względu na brak bariery językowej. Czym jeszcze wasz system góruje nad rozwiązaniami zachodnimi?

— Zacznijmy od wprowadzenia w tematykę gier RPG. RPG to gra, która stara się w miarę realistycznie oddać życie bohatera w świecie fantastycznym, historycznym, kryminalnym, militarnym, itd. Pierwszy system opracował Gary Gigax, który stworzył w latach 70-tych Dungeons & Dragons (D&D), który początkowo wydany został w formie powielaczowej. Pod naporem wielbicieli wprowadzono poprawki i ukazała się pierwsza książka. Obecnie istnieją całe woluminy, powieści, gry komputerowe i filmy oparte na D&D.

W przeciwieństwie do gier klasycznych jak szachy, warcaby, Monopoly, w RPG zaproponowano coś zupełnie innego. Gracz wciela się w postać, którą kreuje, bardziej lub mniej w zależności od systemu. Zawsze występuje wyróżniona postać, Mistrz Gry, który nie jest stroną. Pełni on rolę sędziego, bóstwa. To właśnie on zna scenariusz, zadania i prowadzi graczy przez wyimaginowany świat.

W odróżnieniu do tradycyjnych gier, w RPG nie ma planszy. Gracze grają razem, z reguły w drużynie, a nie w pojedynkę, dlatego, że wyłacznie poprzez współpracę można osiągnąc cel. Istnieją różne profesje, uzdolnienia, np. osoba lecząca rany (kapłan), wojownik, złodziej, czarownik i szereg innych. Gracz pędzi życie tych postaci. Jest to o tyle pociągające, że w prawdziwym świecie nie ma czarów, magii, wielu rodzajów inteligentnych form życia, itd. W świecie gry można również robić bezkarnie pewne rzeczy – walczyć, zabijać – w najgorszym przypadku postać ginie. Ale to nie zdarza się zbyt często, gdyż gracze bardzo się do swoich bohaterów przywiązują.

Polski system KRYSZTAŁY CZASU ma wiele cech podobnych do oryginalnego D&D, jak zresztą wszystkie gry RPG. Różnice są w detalach. Moim zdaniem najbardziej realistyczny jest system walki. W wymyślonym świecie gry są inne realia, np. występują potwory z naszej mitologii.

Problem językowy polega natomiast na adekwatnym tłumaczeniu pojęć angielskich, np. chociażby nazwa systemu WARHAMMER, dosłownie brzmi Młot Wojenny. Są to po pierwsze dwa słowa, a po wtóre mają dla nas trochę inne zabarwienie emocjonalne. Będziemy się starać wprowadzać polską nomenklaturę, coś w rodzaju standaryzacji języka. Z ciekawostek, np. w KRYSZTAŁACH CZASU jedna z dzielnic Ostrogam nazywa się Chłopskie Krocze.

— Pismo ma ciekawą, oryginalną oprawę graficzną. Skąd macie materiały i pomysły na ilustracje?

— Wygląd pisma jest zasługą Jarka Musiała. Stawiamy na młodych rysowników, ale nie uciekamy też od prezentowania dobrych, zachodnich grafików. Materiały na okładki np. kupujemy w Hiszpanii.

— Jak według Ciebie powinna wyglądać dobra, komputerowa RPG?

— Podobała mi się seria gier SSI, oparta na ADVANCED D&D: POOLS OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, itd. Poza tym polecałbym gry BARD'S TALE, MIGHT & MAGIC. Na komputerze gra się bardzo fajnie, ale do pewnego momentu. Nie jest to już gra towarzyska – traci się kontakt z innymi graczami. Zaletą jest natomiast to, że komputer uwalnia od liczenia i całej papierkowej roboty. Jednak pozbawia możliwości rzucania finezyjnymi kostkami, specjalnie projektowanymi do tego typu gier (cztero-, ośmio, dziesięcio-, dwudziestościennymi). Notabene będziemy wkrótce sprowadzać zarówno kostki, jak i figurki potrzebne w grach.

Wracając do zalet komputerowej RPG, mocnym atutem jest ładna, dopracowana grafika i animacje. Przełomem będzie tu wejście Virtual Reality (vide film „Kosiarz umysłów"). Ale według mnie nawet to nie zastąpi obecności drugiego człowieka, dowcipów i reakcji graczy w trakcie rozgrywki. Tło jest esencją gry. Pomysłowość graczy przerasta często zamysły scenarzysty, pojawiają się bardzo niesamowite sytuacje, jako że gracze mają pełną swobodę twórczą.

— Czy spotkałeś się z polskimi grami komputerowymi role-playing?

— Moi znajomi, Wiktor Żwikiewicz i Jarek z Bydgoszczy od półtora roku piszą grę na Amigę, której roboczy tytuł brzmi TOWER OF THE WORLD. Z tego co widziałem, zapowiada się na super hit, przebijający o 3 klasy wszystko, co się dotychczas ukazało na zachodzie. Gra zawiera masę szczegółów, a przy tym jest prosta w obsłudze. Uważam ją za produkt na tyle dobry, że przed oficjalnym ukazaniem się na rynku nie mogę nic więcej powiedzieć, by pewne nowości nie przeciekły do konkurencji.

— Jaką lekturę polecasz początkującym, zanim zasiądą oni do gry?

— Podstawą jest dobra literatura. Z nowości następujące pozycje: „Diamentowy tron", „Hobgoblin", „Smoczy tron", a klasyki – autorzy tacy, jak Tolkien i Howard.

— Czego spodziewasz się po grach RPG w nadchodzących latach i jaki będzie według Ciebie kierunek rozwoju tego gatunku?

— Uważam, że zręby są już położone, teraz proces będzie szedł w kierunku większego realizmu gry. Pewną odmianą gier fabularnych są gry rozgrywane na żywo. W Anglii jest np. zamek, gdzie za pewną odpłatnością można się pobawić. Jeżeli czytaliście powieść Leibera „Park Marzeń", to tam autor upatruje przyszłość w mistrzostwach świata RPG i holografii komputerowej. Będzie to możliwe w niedługim czasie.

RPG do niedawna było owiane magiczną mgłą tajemnicy i dostępne tylko wtajemniczonym. Teraz mieczem przebija się na świat.

Rozmawiali: Jacek Marczewski i Waldemar Nowak

Jacek Rodek i Maciek Parowski – matki Funkiego Kovala

RZUT czyli przegląd nowości OKIEM

CARRIERS at WAR

Z sojuszniczego portu STRATEGIC STUDIES GROUP wyszły w morze lotniskowce w czasie wojny – CARRIERS AT WAR.

W wersji 1.0 tej strategicznej gry wojennomorskiej dostępnych jest 6 scenariuszy z okresu II wojny światowej na Pacyfiku, a wśród nich takie operacje, jak atak na Pearl Harbor, Bitwa na Morzu Koralowym czy Bitwa na Morzu Filipińskim.

Grający ma faktyczny wpływ na losy toczącej się bitwy; pod jego rozkazami znajdują się historyczne zespoły flot, kierowane przez Yamamoto, Nagumo, Nimitza, Fletchera... Każdy ze scenariuszy może zostać rozegrany w dwóch wariantach: ściśle historycznym, który nie kończy się inaczej, niż 50 lat temu, oraz rozszerzonym, dopuszczającym swobodę działania i zadawania strat.

Podczas gry możliwe jest obejrzenie sylwetek i danych wszystkich biorących udział w operacji okrętów i samolotów. Dodatkową atrakcję stanowią dynamiczne battle screeny, na których co prawda niczego nie można zrobić, ale warto z pewnością popatrzeć na odpierające nalot okręty... transmisja przerwana z pokładu USS Saratoga nadawał dokładny raport już wkrótce.

Master

RZUT OKIEM (tragedia cyklopa)

Nowości ostatnich dni stoją pod znakiem dwójki. Nie tej szkolnej, lecz tej zwykłej, którą oznacza się drugą część znanej, dobrej gry.

Ale „dwójki" to nie wszystkie cieplutkie bułeczki, jakimi będziemy się rzucać w najbliższym czasie. Godne odnotowania jest pojawienie się trzeciej części przeboju role-playing EYE OF THE BEHOLDER oraz SHADOW OF THE COMET – gry utrzymanej w konwencji przewspaniałego ETERNAM-a. Możemy też poganiać po kosmosie w CARMEN SANDIEGO. Ogólnie, szykuje się dużo roboty.

Naczelny

PRINCE of PERSIA 2

Rzadko trafia się taki przebój, jakim był PRINCE OF PERSIA. Miejsce przygasłej już gwiazdy zajmuje teraz THE SHADOW AND THE FLAME – kontynuacja wspaniałego pierwowzoru.

STRIKE COMMANDER

Ta gra była zapowiadana już od dawna. Krążyły pogłoski, że będzie pracować w rozdzielczości wyższej niż standardowe 320x200 punktów, że jako pierwsza będzie używać algorytmów cieniowania Gouraud'a. Wszyscy czekali mając nadzieję, że STRIKE COMMANDER powtórzy sukces pary WING COMMANDER-ów.

Gra nie spełniła oczekiwań – z cieniowaniem pierwszy był HARRIER JUMP JET i DOGFIGHT, na rozdzielczości też się zawiedliśmy. Ale STRIKE COMMANDER zawiera jednak elementy, które są ważniejsze niż graficzne efekciarstwo. Autorzy zastosowali całkowicie nowatorski sposób sterowania maszyną, polegający na śledzeniu ruchów gałki ocznej przez mechanizmy zamontowane w hełmie. Daje to niecodzienną swobodę w sterowaniu łącznie z tym, że można obejrzeć sobie buty albo zagłówek. Jak nowe rozwiązania sprawdzą się w walce powietrznej, jeszcze nie wiadomo. Prawdopodobnie dla jednych będą dużym udogodnieniem, inni będą mieli trudności z przestawieniem się na nowy system.

Akcja ulokowana jest w przyszłości, zaś sposób prezentacji fabuły bardzo przypomina grę WING COMMANDER II. Jak w prawdziwym wojsku, na ścianach baraku wiszą plakaty z gołymi babkami. Nie wiem tylko, co robi ta śpiąca w łóżku dziewczyna, za to w bród jest broni, wrogów, niebezpieczeństw i obiektów do niszczenia.

Martinez

PREHISTORIK 2

Z intro dowiadujemy się, że zły Jaffar wyprowadził w pole zarówno tytułowego Księcia, jak i jego żonę Księżniczkę i teścia Sułtana. Nie mógł po prostu pogodzić się ze stratą upatrzonej żony i dlatego rzucił czar na cały dwór sułtański. Księciu przyszło opuścić Persję biegiem, a potem śmierdzącym, powolnym statkiem. W wyniku burzy znalazł się na skalno-piaszczystej wyspie, bogato wyposażonej w kompleks podziemnych korytarzy, poniżej poziomu morza.

Co było dalej, nietrudno się domyślić. THE SHADOW AND THE FLAME kontynuuje PRINCE-a, ale go nie kopiuje. Grafika jest znacznie ciekawsza, między levelami oglądamy obrazkowo-mówione scenki. Poprzeczka jest ustawiona wysoko – żadnych amatorów!

Martinez jest już na trzecim levelu, WtP ciągle próbuje odpłynąć z Persji. Jest tylko jeden mankament: gra nie ma szans powtórzyć sukcesu popularności PRINCE-a, gdyż pracuje tylko na kartach VGA.

Dirk Bravado

PREHISTORIK 2

Powstaje coraz więcej widowiskowych gier zręcznościowych, które pozwalają odetchnąć po wykańczających Questach. PREHISTORIK 2 jest udaną kontynuacją pierwszego PREHISTORIKA, obie gry przypominają CAVEMAN NINJA opisywany w SS1. Przyjemność polega na spacerowaniu w prawą stronę i częstowaniu ciosem maczugi mieszkańców jungli. W PREHISTORIK 2 spotkamy wiele misiów, kilka żółwi, trochę pająków, czasem sępa.

Graficznie gra jest perfekcyjna: zarówno scrolling, jak i animacja postaci są na wysokim poziomie. Małe graficzne żarty: frytki i Big Mac od McDonald-a, wielki kawał gotowanej szynki, lub końcowa scena gotowania bohatera w otoczeniu głodnej fauny.

Dirk Bravado

MIECZE VALDGIRA 2

Karzeł Aldir powrócił. Przytył, wyładniał, i przeżywa drugą młodość. Autorzy gry napisali ją jeszcze raz od początku, rozszerzając w stosunku do pierwszej części. Grafika komnat jest bardziej urozmaicona, zadbano o atrakcyjniejsze rozwiązanie ekranu. Fabuła gry została wzbogacona o nowe postacie drugoplanowe. Muzyka z Sound Trackera gra przez cały czas, choć w każdej chwili można ją wyłączyć.

Legenda MIECZY VALDGIRA II mówi o cieniu, jaki okrył ojczyznę karła – króla Heldgoru. Krwawy Zenon wszedł na lewo w posiadanie Oka Cyklopa, źródła władzy i mocy. Teraz despotycznie tyranizuje sielskie, rolnicze Dale. Aldir, znany w naszych kręgach kozak, postanowił wyzwać go na sparring... Reszty dowiedzieć się można z załączonego do gry komiksu, który wprowadza w realia geopolityczne Heldgoru i przedstawia rys charakterologiczny głównego bohatera gry. Producent, firma ASF zapowiada wkrótce wersję MIECZY II na Amigę, z bogatszą animacją i kolorami.

Master

UWAGA! to co widać stanowi jedynie tło w grze i jest pozbawione wszelkich duszków.

DWIE WIEŻE

UWAGA! kolorystyka tych screenów jest całkowicie wyssana z palca.

...a pomiędzy nimi las. Gdzieś po drodze – kopalnia. I to już cały świat, w którym rozgrywa się akcja gry. Jej bohaterką jest kobieta, wojowniczka i czarodziejka imieniem Iris. Mniejsza o jej intencje – według legendy jest to połączenie z duchem ognia, etc. – istotne jest to, że bez poruszenia joystickiem sama nie chce zrobić ani kroku.

Po dwóch miesiącach od ukazania się na rynku, DWIE WIEŻE to już nie taka nowość, ale gwoli sprawiedliwosci dziejowej... gra pochodzi z serii przygodowo–zręcznościowej, wylansowanej na naszym rynku przez ASF. Co ciekawe, została w całości napisana na Amidze. Grafika i animacja wyglądają trochę nietypowo, jak na Atari, ale nie straszą, o nie. Muzyka dopełnia całości, i wystarczy już tylko usiąść i zagrać.

Master

INCYDENT

KO-DO-WA-NIE TRWA

Przeprowadziliśmy badania prenatalne tej gry poczętej, zanim jeszcze przyjdzie na świat. Rzecz zapowiada się całkiem interesująco.

Gra będzie należeć do nurtu ekologicznego – bohater będzie miał za zadanie unieczynnić reaktor nuklearny na pokładzie zatopionego okrętu podwodnego, którego zresztą nigdy tak blisko duńskich wybrzeży nie było. Zakładano, że INCYDENT będzie grą przygodowo–zręcznościową, jednak zrezygnowano z elementów zręcznościowych, i powstający produkt będzie zaliczać się do kategorii gier przygodowych typu: weź przedmiot i użyj go. Autorzy już dziś zapowiadają mocne pomysły.

Kiedy gra się pojawi, jej grafika powinna zachęcić. Na razie możemy skracać sobie oczekiwanie oglądając nieukończone jeszcze screeny.

Master

EMPIRE De LUXE

dokończenie ze str. 34

2. Gra dalej ma tylko charakter operacyjny – grający może posługiwać się mapą strategiczną i nie ma żadnego wpływu na wynik walki dwóch oddziałów. Wynik starcia jest symulowany przez komputer i jest przypadkowy. Można ustawić odpowiednio parametry gry, tzw. handicap, ale nie zadowoli to ambitnych. Miłośników takich gier nie zadowoli również poziom wiedzy historycznej projektantów. Mogliby się trochę douczyć, projektując scenariusze historyczne.

3. Scenariusze nie zapewniają historycznego przebiegu operacji. Jest on zupełnie przypadkowy, co wiąże się z tym, że autorzy gry nie uwzględnili parametrów jakościowych w algorytmach walki (uzbrojenie, wyszkolenie, morale).

4. I na koniec to, co wkurza. Gra ma chyba niedopracowane procedury obliczeniowe – czas przeliczania pozycji jednostek po wykonaniu kolejki jest trochę za długi!

Tak więc, musimy jeszcze poczekać na następną wersję, która być może zadowoli tych najbardziej wymagających. Przyznaję, że do nich należę. Jednak mimo tych mankamentów, EMPIRE DELUXE jest grą strategiczną na przyzwoitym poziomie.

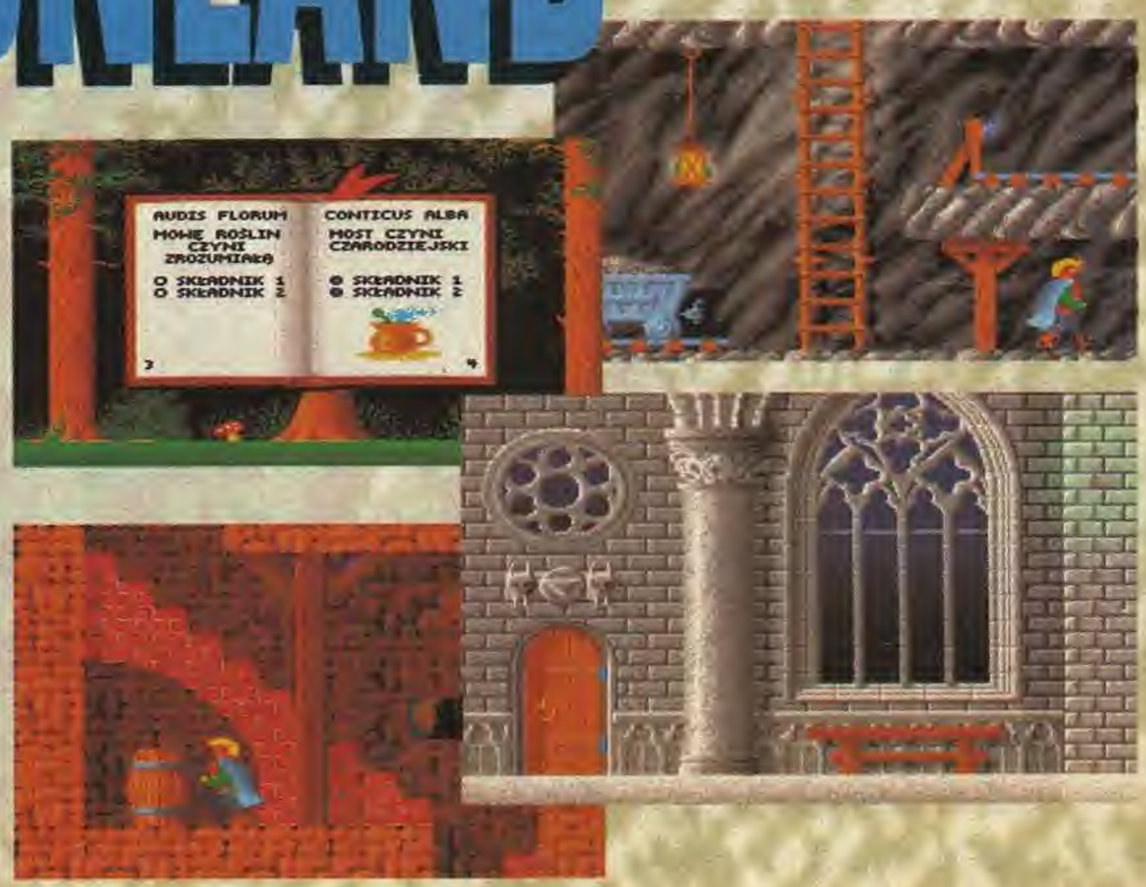
Doc

DRAGONLAND

Jeszcze przed premierą zaglądamy za kurtynę, do garderoby firmy ASF. Po sukcesach na rynku małego Atari, firma rozszerza ofertę o gry na komputery 16-bitowe: PC oraz Amigę. Nowa gra, DRAGONLAND, powinna wkrótce znaleźć się na rynku. Dziś trwa jeszcze kodowanie, kompilowanie i testowanie.

Gra będzie miała charakter przygodowy, jej fabuła oparta została o wątki fantastyczne. Niewątpliwym walorem DRAGONLANDU okaże się zapewne się opracowanie całości w języku polskim. Atrakcyjna grafika i wielostopniowa animacja postaci zapowiadają moc doznań estetycznych. Akcja nie pozwoli oderwać się od gry, zwłaszcza że za każdym drzewem czeka nowa niespodzianka.

Master



Prawdziwy wybuch na sztucznym morzu, C-64

DESTROYER

...a inteligencja i refleks predysponują was do objęcia dowództwa okrętu wojennego. Na wasze zgłoszenie Departament Uzupełnień Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych odpowiada pomyślnie i z dniem otrzymania niniejszego numeru SECRET SERVICE zostajecie powołani do służby czynnej.

Będziesz więc dowodził dużym niszczycielem – jednostką wprost stworzoną dla młodego, ambitnego, dynamicznego dowódcy. Czekają cię niebezpieczne, samotne zadania, nieprzewidziane spotkania z dużo silniejszym przeciwnikiem oraz sytuacje wymagające natychmiastowych i bezbłędnych decyzji. Czas reakcji liczyć się będzie często w sekundach.

Możesz polegać na swoim 2500–tonowym niszczycielu, ale nie zapomnij, że to tylko okręt. A jak wiadomo, to ludzie walczą, a nie okręty.

Przed Tobą zadania:

SUBHUNTER – rutynowy patrol przeciwpodwodny. Szukaj okrętu podwodnego przy pomocy sonaru. Zbliżając się do niego bądź przygotowany na szybki zwrot, na wypadek gdyby odpalił do ciebie torpedy. Sprawdź głębokość zanurzenia okrętu podwodnego i poczęstuj go pełną salwą bomb głębinowych, tak aby obramować kadłub. Jeżeli atak był nieskuteczny lub jeśli straciłeś kontakt, wykonaj zwrot i zataczaj kręgi wokół miejsca ostatniego kontaktu, aż do jego ponownego nawiązania.

SCREEN – obrona przed zmasowanym atakiem samolotów torpedowych. Idź na pełnej prędkości, kontrolując co jakiś czas położenie okrętu na mapie. Samoloty będą atakować z obu burt jednocześnie, ale prawdopodobnie wyraźnymi falami. Możesz zrezygnować ze strzelania do nich i siedząc w kabinie sonaru manewrować okrętem tak, by uniknąć zrzuconych przez nie torped, zygzakować lub wykonywać nagłe zwroty o 180 stopni. Załoga sama skorzysta z dział przeciwlotniczych, choć nie tak skutecznie, jak ty byś to zrobił na jej miejscu.

SCOUT – przejęcie ważnej przesyłki z blokowanej wyspy. Typowe zadanie dla okrętu podwodnego lub szybkiego niszczyciela. Staraj się trzymać poza zasięgiem artylerii nadbrzeżnej, nie daj się zaskoczyć niespodziewaną torpedą i nie wpadnij na rafy.

BOMBARDMENT – przygotowanie artyleryjskie desantu. Zadanie polega na sprowokowaniu baterii dział na wyspie do zdradzenia swojej pozycji, a następnie zmuszeniu jej do milczenia. Wykorzystaj szybkość i zwrotność Twojego okrętu; nie pozwól przeciwnikowi wstrzelać się.

BLOCKADE RUNNER – łamacz blokady. Subtelna ironia, łamaczami blokady nazywano kiedyś jednostki handlowe, które przedzierały się nie strzeżonymi szlakami przez pola minowe. Ich ładownie były częściowo wypełnione korkiem, suszonym drewnem, etc., co zapewniało statkom dużą pływalność i zmniejszało ryzyko zatonięcia po wejściu na minę.

Twoje zadanie polega na przedarciu się przez blokadę wrogiej floty, a potem oczyszczeniu akwenu z jednostek nawodnych i podwodnych, zaś nieba nad nim z samolotów. Wykorzystaj dobrze całe dostępne ci uzbrojenie i oszczędzaj amunicję...

CONVOY ESCORT – eskorta konwoju tankowców. Staraj się zawsze znaleźć pomiędzy nieprzyjacielem a własnymi statkami. Uważaj na manewry, żeby uniknąć kolizji z konwojem.

RESCUE – podniesienie z morza pilota samolotu. Rejon zestrzelenia znajduje się pod kontrolą przeciwnika, ale nie wolno tak zostawić rozbitka.

Stanowiska na okręcie:

BR – bridge, pomost bojowy. Stanowisko dowodzenia okrętem podczas akcji.

Wszystko zupełnie takie samo, jak na prawdziwym niszczycielu. Opis pomostu znajdziesz obok.

AP/AS – portside/starboard anti – aircraft gun, lewo/prawoburtowe działko przeciwlotnicze.

To tylko część okrętowej artylerii przeciwlotniczej. Prawdopodobnie sprzężona podwójna automatyczna 40–tka. Lubi się zagrzać lub zaciąć, podczas nalotu obsługa może nie nadążyć z ładowaniem bębnów z amunicją.

DA – damage, raport o uszkodzeniach okrętu, wysyłanie brygad przeciwawaryjnych.

Brygady są cztery, potrafią też same zlokalizować awarię> i zająć się jej usunięciem. A propos: czy wiesz, ile masz hydrantów przeciwpożarowych na okręcie?

DC – depth charges, wyrzutnie bomb głębinowych.

Podwójna wyrzutnia bomb głębinowych na samej rufie i dwa miotacze bomb głębinowych po obu burtach. Bomby mają zapalniki ciśnieniowe i po zrzuceniu eksplodują na ustalonej wcześniej głębokości. Brakuje trochę „jeża" (ang. Hedhedog) – lokowanego zwykle na dziobie miotacza serii kontaktowych granatów przeciwpodwodnych.

GF/GA – forward/aft gun, działo dziobowe/rufowe.

Dostępne są tylko: jednolufowa wieża A na samym dziobie i podobna wieża X na samej rufie. Kaliber dział wynosi prawdopodobnie 120 albo 127 mm. Celowanie odbywa się według podanych przez centralę przeliczników artyleryjskich danych: kąta podniesienia lufy i kąta obrócenia działa (zobacz: TRack). Nie zachodzi potrzeba korzystania z dalmierza artyleryjskiego – namiary radarowe są niezwykle dokładne.

NA – navigation, mapa.

Wystarczy wyznaczyć na mapie żądane położenie. Nawigator sam wykreśli optymalny kurs i zameiduje o jego ukończeniu.

RA – radar.

Kapitanowie w większości śnili tylko o takim sprzęcie. Radar jest urządzeniem na okręcie nieocenionym. Pozwala między innymi na wczesne wykrycie obiektów na morzu i w powietrzu, oraz prowadzenie ognia artyleryjskiego w każdych warunkach obserwacyjnych, na co nie pozwoliłby dalmierz artyleryjski.

SO – sonar (ang. asdic).

Kadłubowy hydrolokator aktywno–pasywny (echosonda–szumonamiernik), za pomocą którego możesz wykrywać podwodne obiekty. Rozwinięcie angielskiej nazwy: Anti–Submarine Detection Investigation Control oznacza: przeciw okrętom podwodnym, wykrywanie, badanie, kontrola. Spodziewałeś się, że na ekranie sonaru możesz śledzić idącą w kierunku Twojego okrętu torpedę?

TP/TS – portside/starboard torpedo tubes, lewo/prawoburtowa wyrzutnia torped.

Dla potrzeb walki torpedowej zaprojektowano na początku XX wieku klasę niewielkich, szybkich okrętów, zwanych torpedowcami. Przeciwdziałaniu służyły kontrtorpedowce; większe od torpedowców, szybsze i uzbrojone w artylerię. Czas pogodził dawnych antagonistów i przedstawiciel nowej generacji – niszczyciel – połączył możliwości swoich antenatów. Później wyodrębniły się jeszcze klasy okrętów eskortowych: korwet, fregat, i pozostałe, mniej wyraźnie zarysowane, a po II wojnie wraz z rozwojem techniki okrętowej klasyfikacja zmieniała się jeszcze wielokrotnie, ale... o tym innym razem.

Atak torpedowy z niszczyciela jest zwykle manewrem szalenie ryzykownym, szczególnie jeżeli przeprowadzany jest pod ostrzałem artyleryjskim okrętu, stanowiącego cel ataku. Torpedy wyrzucane są za pośrednictwem sprężonego powietrza i uzbrajają się już w wodzie. Najczęściej stosowane są na krótkich dystansach, w brawurowym podejściu, i zwykle pełną salwą. Historycznie można było ustawić głębokość zanurzenia torpedy, jeżeli ktoś chciał, ale celowanie odbywa się, z grubsza biorąc, na wyczucie.

TR – track, radarowe kierowanie ogniem artyleryjskim.

Bardzo dokładny sposób namierzania. Kiedy wybierzesz cel, centrala przeliczników artyleryjskich opracuje parametry strzału dla artylerii. Uwzględnione zostaną takie czynniki, jak ruch wzajemny okrętu i celu, wilgotność powietrza, wiatr i wiele innych.

AB – abandon ship, opuszczenie okrętu.

Skrzypią żurawiki, tratwy lecą na wodę. Chief wygasza kotły, pierwszy z sygnalistą wyrzucają dokumenty za burtę. Stój, dokąd...! Kapitan schodzi ostatni.

Tym musisz zadowolić się na początek, kapitanie. Nie strać głowy, zadbaj o to, żeby cook posłał Ci coś ciepłego na mostek od czasu do czasu. I spróbuj wyrwać choć ze cztery godziny snu pomiędzy wachtami. Obowiązuje cię jeszcze lektura książki Nicholasa Monsarrat „Okrutne morze". Ta napisana w latach II wojny historia opowiada o czymś wiele większym, niż tylko o okrętach, ale warto wiedzieć, że po zakończeniu wojny nakręcono na jej podstawie czarno–biały film, w którym rolę korwety „Compass Rose" i fregaty „Saltash" zagrały prawdziwe eskortowce klasy Flower i River.

Z uczuciem niedosytu dziennik okrętowy zamyka

Master

Kontakt nawiązany, C-64

PREAMBUŁA PODWODNIAKA

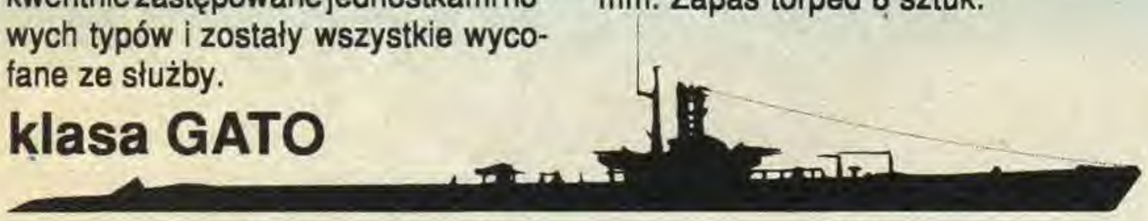
mila morska – jednostka odległości na morzu, 1 Mm = 10 kabli = 1852 metry.
węzeł – jednostka prędkości na morzu, 1 mila morska na godzinę = 1.852 km/h.

klasa S

Pierwszy okręt tego typu zwodowany został w 1918 roku. Swojskie „eski", będące rozwinięciem starszego typu R, pamiętały jeszcze czasy I wojny światowej. W drugiej udział wzięły 22 jednostki, chociaż siła bojowa S–ek nie spełniała już stawianych przed nimi wymagań. Do końca wojny były konsekwentnie zastępowane jednostkami nowych typów i zostały wszystkie wycofane ze służby.

Wyporność nawodna: 800 BRT
podwodna: 1062 BRT
Prędkość nawodna: 14.5 węzła
podwodna: 11 węzłów
Zasięg na powierzchni: 5000 Mm przy prędkości ekonomicznej 10.5 węzła.
Uzbrojenie: 4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm, 1 działo główne 76 lub 102 mm. Zapas torped 8 sztuk.

klasa GATO



Pochodząca właściwie od typu TAMBOR podstawowa konstrukcja amerykańskiego okrętu podwodnego z okresu II Wojny Światowej. Przez cały czas trwania wojny była konsekwentnie wzbogacana i ulepszana. Dała początek rozszerzonym typom BALAO oraz TENCH, różniącym się od niej rozwiązaniami konstrukcji wewnętrznej i wyposażeniem. Sukcesywnie wprowadzano na te okręty nowe radary powierzchniowe oraz torpedy o napędzie elektrycznym. Podczas wojny Amerykanie stracili tylko 26 jednostek tego typu.

GATO i BALAO
Wyporność nawodna: 1526 BRT
podwodna: 2425 BRT
Prędkość nawodna: 20.3 węzła
podwodna: 8.7 węzła
Zasięg nawodny: 12000 Mm przy 10 węzłach

TENCH
Wyporność nawodna: 1570 BRT
podwodna: 2500 BRT
Prędkość nawodna: 21 węzłów
podwodna: 10 węzłów
Zasięg nawodny: 14000 Mm przy 10 węzłach
Uzbrojenie torpedowe (wszystkie typy): 10 wt 533 mm, 6 na dziobie i 4 na rufie, zapas torped 24 sztuki.

Uzbrojenie artyleryjskie:
GATO – 1 działo 76 lub 102–127 mm, 2 działka plot 13 mm, część także 1 działko plot 40 mm i/lub 1 – 2 działka plot 20 mm.
BALAO – 1 działo 102 mm, później 1 działo 127 mm, 1 działko plot 40 mm, 2 działka plot 13 mm, i/lub 1 – 2 działka plot 20 mm.
TENCH – 1 działo 127 mm, 1 działko plot 40 mm, 1 działko plot 20 mm.

Typ IA

W II Wojnie Światowej wzięły udział dwie jednostki tego typu: U–25 i U–26. Zostały z konieczności przywrócone do czynnej służby wraz z rozpoczęciem działań na Atlantyku, chociaż były wcześniej przeniesione do rezerwy w celach szkoleniowych. Wkrótce oba zatonęły (1940 rok): U–26 od bomb głębinowych, a U–25 z powodu wejścia na minę.

Wyporność nawodna: 862 BRT
podwodna: 983 BRT
Prędkość nawodna: 17,8 węzła
podwodna: 8,3 węzła
Zasięg nawodny: 6700 Mm przy 12 węzłach
podwodny: 78 Mm przy 4 węzłach
Uzbrojenie: 6 wt 533 mm, 1 działo 105 mm.

Typ IIA

Jednostki konstruowane jako przybrzeżne, przewidziane do działań o niewielkim zasięgu. Bardzo małe i niestabilne. Po wybuchu wojny wprowadzone do linii mimo woli, podobnie jak okręty typu IA. Wykorzystywane głównie jako stawiacze min, do zadań pomocniczych, wreszcie w większości skierowane na Bałtyk dla szkolenia rezerwistów.

Wyporność nawodna: 254 – 314 BRT (różne warianty)
podwodna: 303 – 364 BRT (j.w.)
Prędkość nawodna: 13 węzłów
podwodna: 7 węzłów
Zasięg nawodny: wczesne wersje 1050 Mm przy 12 węzłach, późniejsze od 1800 do 3500 Mm przy tej samej prędkości (odpowiednio typy: IIA, IIB, IIC i IID).
Uzbrojenie: 3 wt 533 mm.

Typ VIIC

Najliczniej reprezentowana klasa okrętów w niemieckiej Kriegsmarine. Od 1931 do 1944 roku zwodowano ponad 600 jednostek. Na tych okrętach najlepsi niemieccy dowódcy II Wojny zadawali największe straty konwojom alianckim na Atlantyku. Po kapitulacji III Rzeszy niemal wszystkie zachowane jednostki padły wraz z pozostałymi U – bootami ofiarą operacji Deadlight, podczas której zniszczona została w całości była niemiecka flota podwodna.
Wyporność nawodna: 769 BRT
podwodna: 871 BRT
Prędkość nawodna: 17 węzłów
podwodna: 7.6 węzła
Zasięg nawodny: 6100 – 6500 Mm przy 12 węzłach
podwodny: 80 Mm przy 4 węzłach
Uzbrojenie: 5 wt 533 mm.

Typ IXA

Znaczne zwiększenie gabarytów u okrętów tej klasy pociągnęło za sobą zmniejszenie ich manewrowości i wydłużenie czasu zanurzenia. Skutkiem tego zyskały one sobie miano „morskich krów". Były to jednak jednostki dalekosiężne i skuteczne. Dodatkowo opancerzone i większe od pozostałych wersji U – booty serii IXD2 miały zwiększony zasięg, i dlatego nazwane zostały „krowami wszechmórz".

Wyporność nawodna: 1120 BRT
podwodna: 1232 BRT
Prędkość nawodna: 18.2 węzła
podwodna: 7.3 węzła
Zasięg nawodny: 11000 Mm przy 12 węzłach
podwodny: 63 Mm przy 4 węzłach
Uzbrojenie: 6 wt 533 mm, 1 działo 105 mm, później usunięte.

Typ XXI

Konstrukcja przerastająca wszystkie pozostałe niemieckie okręty podwodne; wyprzedzająca epokę, w której powstała, a jednocześnie spóźniona. Tylko dwa U – booty tej klasy zdążyły wyjść na patrol bojowy, chociaż zwodowano 121 jednostek, a budowa 1000 następnych trwała lub miała się wkrótce rozpocząć. Koniec wojny przerwał realizację projektu operacyjnego okrętu podwodnego, który był dwukrotnie większy od swoich antenatów, posiadał układ regeneracji powietrza i mógł pozostawać pod wodą bez przerwy przez 11 dni na głębokości do 300 metrów. Jego maksymalny czas zanurzenia ograniczała właściwie tylko pojemność baterii.
Wyporność nawodna: 1621 BRT
podwodna: 1819 BRT
Prędkość nawodna: 15.5 węzła
podwodna: 17.5 węzła!

Zasięg nawodny: 11150 Mm przy 12 węzłach
podwodny: 285 Mm przy prędkości ekonomicznej 6 węzłów, pozwalającej na 11 dni ciągłego pływania.
Uzbrojenie: 6 wt 533 mm.

[1] Podpisany 17 września 1942 roku przez wiceadmirała Karla Doenitza, znany jako Laconia Befehl. Jego znaczenie streścić można w cytacie: „Akcja ratunkowa sprzeczna jest z elementarnymi zasadami wojny na morzu, której celem jest niszczenie nieprzyjacielskich statków i ich załóg.". Jednak aby wypowiadać się na temat jego oceny, trzeba znać okoliczności, w jakich został wydany.

[2] W niekorzystnych warunkach 100–200 sekund. W korzystnych – 20 minut.

Stosowane typy torped

Niemcy

G7a – typowa torpeda parogazowa. Napędzana była strumieniem pary, powstającym w wyniku spalania mieszanki alkoholu i wody w obecności powietrza, które znajdowało się sprężone w zbiornikach. Torpeda kalibru 21 cali (533 mm), mogła przebyć dystans 3.2 Mm (6 km) z prędkością 44 węzłów. Pozostawiała wyraźny ślad przebytego kursu w postaci znacznego „ogona" bąbelków na powierzchni morza, co pozwalało na zauważenie jej z pokładu statku oraz pomagało w lokalizacji okrętu podwodnego.

G7e – wprowadzony podczas wojny rozwinięty model torpedy: G – typ siódmy, 7 – długość 7 metrów, e – napęd elektryczny. Torpeda typu G7e dystans 3.2 mili przebywała z prędkością 30 węzłów, ale nie pozostawiała przy tym kilwateru. Ta przyjemna własność drogiego napędu elektrycznego znakomicie ułatwiała okrętowi podwodnemu pozostanie niewykrytym.

T5 – budząca początkowo postrach aliantów torpeda akustyczna, samonaprowadzająca się na źródło szumu, którym miała być w założeniach śruba celu, do którego została wystrzelona. Ten typ broni przeznaczony był właściwie głównie przeciwko niszczycielom, które wytwarzały hałas większy niż statki atakowanego konwoju. Inna wersja torpedy, tzw. Fat lub Lut, po odpaleniu przebywała ustalony wcześniej dystans i rozpoczynała serię nieregularnych zwrotów i zygzaków. Założenie, że jeżeli będzie się wtedy znajdowała na obszarze konwoju, to prędzej czy później musi w coś trafić, okazało się empirycznie słuszne. Torpedy serii T5 zostały jednak na długo wyeliminowane z użycia z powodu kłopotów z zapalnikami, a alianci wprowadzili środki zapobiegawcze.

Amerykanie

Mk VI, Mk XIV i inne – słabe i przestarzałe torpedy parogazowe. Nieskuteczne zarówno z powodu nawalających wciąż zapalników, jak i niewielkiego przenoszonego ładunku wybuchowego. Masy ich głowic wynosiły 500 funtów (226 kg) i były niewystarczające. Te 21–calowe torpedy mogły przebyć dystans 4500 jardów (4100 metrów) z prędkością 64 węzłów lub 9000 jardów z prędkością 31.5 węzła. Zostawiały kilwater, często nie wybuchały i niejednokrotnie wpadały w bieg kołowy. Wystąpienie tego fenomenu na pewno co najmniej dwukrotnie zakończyło się trafieniem okrętu, z którego torpeda typu Mk XIV została wystrzelona (vide casus Tullibee lub Tang).

Mk XVIII – torpeda elektryczna, zbudowana w oparciu o niewypały niemieckich G7e, znalezione na wybrzeżu USA. Długo i żmudnie konstruowana, była gotowa dopiero w drugiej połowie 1944 roku. Wtedy też znalazła się na pokładach amerykańskich okrętów podwodnych ex aequo ze starymi torpedami parogazowymi. Miała mały zasięg, po staremu niewielką głowicę bojową, i nie była dużo lepsza od poprzednich typów. Amerykańskie problemy z torpedami pozostały nierozwiązane do końca II Wojny.

Zestawił: Master

Klawiszologia
F1 – peryskop
F2 – lorneta
F3 – mostek
F4 – radar
F5 – sonar
F6 – mapa
F7 – sylwetka
F8 – raport o stanie okrętu
[/] – prędkość
</> – kurs
Klawisze kursora – namiar
J – zmiana kursu na zgodny z namiarem
U – zmiana namiaru na zgodny z kursem
I – zmiana namiaru na przeciwny
Q/W – skala czasu
Z/X – skala mapy
O/P – peryskop góra/dół
R – radar góra/dół
E – silniki: diesel/elektryczne
B – ładowanie baterii
S – cisza na okręcie
G – działo
F – działko p-lot
M – postawienie miny
T – odpalenie torpedy z wyrzutni dziobowej
Y – odpalenie torpedy z wyrzutni rufowej
' – głębokość pod kilem
-/+ – zanurzanie/wynurzanie
ENTER – awaryjne zanurzanie (100 stóp)/wynurzanie
Backspace – wyrzucenie śmieci
V – zmiana powiększenia persykopu: 1:1/7:1.
C – zmiana strony sylwetki na przeciwną
? – pozycja okrętu
9 – głębokość peryskopowa
CONTROL:
A – opuszczenie okrętu
T – przeniesienie torpedy
E – nadanie S.O.S
I – nadanie pozycji własnej
G – nawigator
S – pauza
D – długość peryskopu
G – nawigator
ALT:
Q – koniec gry
L – zapisanie gry
S – odczytanie gry
F – honorowa lista podwodniaków
B – sylwetki
M – tekst rozkazu
C – dziennik okrętowy
J – konfigurowanie joysticka
1..4 – konfigurowanie klawiszy
A – zaawansowane opcje

SUB BATTLE SIMULATOR

Wyobraźmy sobie przez chwilę, że znajdujemy się na pokładzie jednego z amerykańskich dużych okrętów podwodnych. W Europie II Wojna Światowa trwa od ponad trzech lat, tu, na Pacyfiku, dopiero się rozpoczęła. Jesteśmy 60 stóp poniżej powierzchni oceanu; minęło południe, trwa szósta godzina zanurzenia. W dziobowym przedziale torpedowym obsługa wyrzutni leży na swoich posłaniach, rozłożonych bezpośrednio na grzbietach zapasowych torped. Będą tak leżeć jeszcze przez 6–7 godzin, aż do wieczornego wynurzenia. Nie wolno im rozmawiać, leżąc w milczeniu zużywają najmniej bezcennego powietrza, ktorego zapas odświeżyć będzie można dopiero po zachodzie słońca. W ciągu najbliższych kilku godzin stężenie dwutlenku węgla w atmosferze okrętu stanie się niebezpieczne dla życia. Rozpoczęty zostanie prymitywny proces regeneracji powietrza, a załoga oddychać zacznie przez puszki wypełnione pochłaniającą dwutlenek węgla sodą kaustyczną.

Tak naprawdę, to tam racjonowane jest wszystko, co dotyczy elementarnych potrzeb człowieka. Między innymi wydzielana jest dzienna porcja słodkiej wody, której zapas na okręcie jest ograniczony; podczas pobytu na tropikalnych szerokościach geograficznych, temperatura wewnątrz kadłuba przekraczać może 30°C. Z podobnych przyczyn, wyliczone są również racje żywnościowe. Specjalnego podejścia wymaga brak przestrzeni: miejsca do spania umieszczane są, gdzie się tylko da: z boku w przejściach, na zapasowych torpedach, wszędzie poutykane są zapasy żywności, sprzętu i części. Zabroniona jest swoboda ruchu, primo z uwagi na zużycie tlenu, secundo z powodu niestabilności okrętu. Każde nieplanowe przejście z jednego przedziału do drugiego musi zostać uzgodnione, gdyż wymaga przepompowania balastu pomiędzy sekcjami zbiorników. Z powodu... pływalności pewnych substancji organicznych, niekiedy ograniczony może być dostęp do toalety. Podczas całego, kilkutygodniowego patrolu brak jest jakiejkolwiek możliwości mycia, a części załogi zdarza się prawie nie oglądać nieba przez większą część rejsu. Te wszystkie fakty powinny dać ci wyobrażenie o podwodnej służbie z nieco mniej romantycznej, niż zwykle, strony. Pomijając już problem rozbitków. Czy wiesz, co to był rozkaz Triton Null?[1] Albo, ile wytrzymuje człowiek w bardzo zimnej wodzie?[2] Okręt podwodny jest typem jednostki, która w żaden sposób nie jest w stanie udzielić pomocy rozbitkom z posłanego na dno statku lub okrętu nieprzyjaciela. Zdarzały się też incydenty, podczas których podwodniacy pewnych stron walczących zabijali i rozbitków. Nie wiadomo, dlaczego niektóre systemy kształtują ludzi tak, a niektóre inaczej.

Szczęśliwie SUB BATTLE SIMULATOR jest wyabstrahowany od tego typu problemów. Dzięki temu pozwala grającemu na skoncentrowanie się jedynie na realiach wojny podwodnej. Możesz wziąć w niej udział jako dowódca któregoś z podstawowych typów amerykańskich lub niemieckich okrętów podwodnych, w pojedynczej akcji lub na przestrzeni całego okresu działań wojennych obu stron (wojna dla USA rozpoczęła się pod koniec 1941 roku). To wspaniała okazja prześledzenia rozwoju flot podwodnych, ale również i losów poszczególnych konstrukcji – na przykład jedna z misji wysyła cię na ostatni patrol U–bootem typu II przed jego wycofaniem do rezerwy. W grze spotkasz również różne modele torped, używane podczas wojny, z których każda będzie miała inne możliwości.

Każdą z misji rozpoczynasz na redzie macierzystego portu. Do wyznaczonego sektora patrolowania doprowadzi cię okręt nawigator. Możesz ponownie przejrzeć kopertę zawierającą rozkazy, przeczytać listę zatopionych do tej pory jednostek, czy też odświeżyć sobie wzory sylwetek, pomocne przy identyfikacji.

Przypominam podstawy manewrowania okrętem podwodnym: maksymalna odległość wykrycia na powierzchni zależy od profilu okrętu widocznego przez obserwatora, jego prędkości, oraz warunków widoczności. Pod wodą decydujące znaczenie ma prędkość okrętu – obracające się śruby wytwarzają hałas, który może zostać namierzony przez szumonamiernik – oraz sylwetka zwrócona w stronę sonaru. Im jest pełniejsza, tym bardziej wzrasta ryzyko wykrycia okrętu podwodnego. Oczywiście zasięg sonaru nie jest nieograniczony. Pewną nowością może być dla ciebie lotnictwo, zagrażające okrętowi bombami głębinowymi i bronią maszynową. W dzień obserwacja lotnicza jest bardzo skuteczna, i zanurzenie na głębokość peryskopową w najmniejszy sposób nie zmniejsza ryzyka ataku z powietrza.

Wśród stanowisk nowością jest ekran z sylwetką okrętu (F7), pozwalający na manewrowanie pod wodą pośród zrzuconych bomb głębinowych. Trudno tu mówić o jakiejkolwiek realności, nie tylko historycznej, tym niemniej bajer jest całkiem atrakcyjny. Jeżeli dojdzie już do ataku bombami głębinowymi, możliwa jest jedynie obrona manewrowa: cała naprzód, ostry zwrot (ostry zwrot? okrętem podwodnym?) lub zejście głębiej, ewentualnie wszystkie te trzy czynności jednocześnie.

Powinieneś pamiętać z SILENT SERVICE, co to jest kalkulator torpedowy, czyli Torpedo Data Computer. W realiach SUB BATTLE SIMULATOR możesz wybrać cel i zażądać, by na bieżąco przeliczane były parametry dla odpalenia do niego torped. Skuteczny zasięg torpedy zależy od konkretnego typu, przeciętnie jest to około 3 do 4.5 tys. jardów. Gdyby wadliwa torpeda wpadła w bieg kołowy, zalecam natychmiastowe zanurzenie.

Jeżeli na twoim okręcie są dwa przedziały torpedowe, to w chwili wyczerpania torped w jednym z nich możesz rozkazać, by załoga przeniosła część torped z drugiego przedziału. Transfer potrwa dłuższą chwilę, tym niemniej sprawi mniej kłopotu, niż zwrot w celu wprowadzenia do akcji przeciwległych wyrzutni.

Czy zetknąłeś się już kiedyś ze stawianiem min z okrętu podwodnego? Obowiązuje żelazna zasada: minimum 2 węzły podczas stawiania. Inaczej mina po zakotwiczeniu może urwać ci rufę. Nie zapominaj, że wyłączenie maszyn równoznaczne jest z postawieniem okrętu w dryf. Żadna z jednostek nie była pierwotnie przeznaczona do stawiania min, stąd ich zapas na pokładzie jest niewielki wobec ilości zabieranych zwykle przez specjalne podwodne stawiacze min.

Peryskop (F1) pozwala na obserwację jednostek na powierzchni morza w skali rzeczywistej lub powiększonych siedmiokrotnie. Zmianę powiększenia daje klawisz V.

Pod klawiszem F6 dostępna jest mapa. Na wyższym poziomie trudności służyć może jedynie do nawigacji, na niższych nanoszone są na nią położenia okrętów, torped czy samolotów.

Korzystając z sonaru (F5) oraz radaru (F4) weź pod uwagę, że ich ekrany zorientowane są w stosunku do osi podłużnej okrętu, a nie północy geograficznej. Na wyższych poziomach trudności, a zarazem realności, urządzenia te będą twoim jedynym źródłem informacji o tym, co dzieje się w sąsiedztwie okrętu.

Ekran statusu (F8) zdradza stan elementów wyposażenia i uzbrojenia okrętu, ilość zapasów, rezerwę paliwa... spójrz na opis obok.

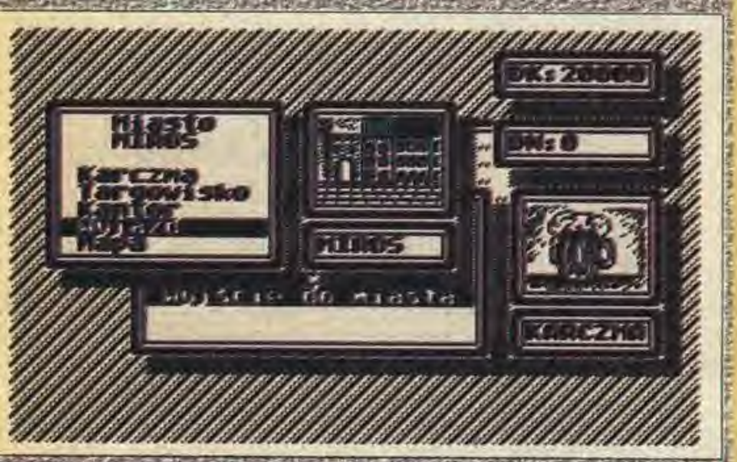
W sytuacji krytycznej, przed opuszczeniem okrętu warto sprecyzować obszar akcji ratunkowej, nadając pozycję przed zatonięciem oraz sygnał S.O.S. Czego nie życzy ci

Master

Sylwetka do identyfikacji i mapa, PC

ASF S.C.
PRESENTS
decyzyjno-handlową grę fantasy

Rozbudowany świat fantasy staje przed Tobą otworem byś zdobył w nim bogactwo i sławę.
NAJLEPSZA GRA HANDLOWA
Były pirat, obecnie kupiec musi w przeciągu roku zdobyć zawrotną sumę na wykup swej ukochanej z rąk Korsarzy Kamiennego Wybrzeża.
Jaką drogę wybierze by osiągnąć ten cel? Czy powróci do rzemiosła pirata?



NIE CZEKAJ
Ten program oraz 100 innych sprzedajemy wysyłkowo i hurtowo. Wszelkie informacje pod adresem:
ASF s.c.
ul. Rzeczypospolitej 8
80-369 Gdańsk
tel. (0 58) 531 515 w. 243

TANK vs TANK

Koncepcja znana z popularnego PC-towskiego SCORCHA, a w samym meritum starsza od niego, zatacza coraz szersze kręgi. Kiepskim tego przykładem jest gra demonstracyjna GORILLAS, dołączana do pakietu QBASIC przy DOS 5.0. Znacznie lepszym – jedna z najnowszych (1993 rok) produkcji firmy Mirage – TANK VS TANK.

Formuła gry najbliższa jest konwencji logiczno-zręcznościowej, co różni TVT od wspomnianego SCORCHa. Wprowadzony element pseudozręcznościowy zmienia charakter rozgrywki na wymagający większego wyczucia, przy braku praktyki faktycznie losowy.

Fabuła zbudowana została w oparciu o walkę dwóch czołgów, które znajdują się po przeciwnych stronach gór. Żaden z graczy nie ma kontaktu wzrokowego z przeciwnikiem. Obok braku różnicy wysokości pomiędzy obydwoma jednostkami stanowi to najistotniejszy element praktyczny TVT, nie występujący w innych grach tego typu. Można za to obejrzeć lot pocisku i przybliżoną celność każdego strzału; w razie pudła do akcji przystępuje drugi czołg.

Posłanie pocisku w kierunku przeciwnika możliwe jest ponad szczytami gór. Na trajektorię lotu wpływ ma szereg czynników, takich jak: kąt podniesienia lufy, siła strzału, pozycja czołgu, ciążenie oraz siła i kierunek wiatru. Obecność dwóch ostatnich parametrów jest opcjonalna, konkretne wartości ustalane są losowo. Wpływ na poziom trudności ma ponadto wybór szczególnie wysokich gór.

Sens gry sprowadza się do wybrania optymalnych wartości kąta podniesienia lufy i siły strzału, oraz pozycji czołgu, by osiągnąć trafienie. W praktyce zmiana położenia jednostki ma charakter kosmetycznej poprawki namiaru przed kolejnym strzałem. Prawdziwy problem kryje się w różnych sposobach reprezentacji danych: siła grawitacji oraz wiatru przedstawione są liczbowo, podniesienie lufy i siła wystrzału – graficznie. Stąd przygotowanie do strzału opiera się bardziej na wyczuciu, niż korekcie parametrów.

Znajdująca się w górnej części ekranu ramka zawierająca dane jest trudna do zrozumienia, a kształty gór przypominają bitą śmietanę na zwieńczeniu porcji lodów. Najładniejsze ze wszystkiego sylwetki tanków ratują sytuację. Brakuje kilku szczegółów wykończenia – atrakcyjniejszego tła, realistycznego graficznego zobrazowania eksplozji pocisku (niektórzy to lubią). Może to tylko złudzenie, że trajektoria lotu wydaje się nienaturalna, co jest prawdopodobnie konsekwencją rozdzielczości.

Nieco psuje atmosferę długie jak Wołga oczekiwanie na wynik opracowywania przez centralę przeliczników artyleryjskich 6502C toru lotu pocisku. W międzyczasie jedyną atrakcją jest obserwowanie usuwanej z ekranu ramki. Może zaleczyłoby ten problem pokazanie w zamian jakiegoś komercyjnego screenu, przedtstawiającego np. ładowanie pocisku do lufy i ryglowanie zamka.

Pomysł jest błyskotliwy, a realizacja spójna, choć autorzy nie dopracowali wykonania. Mankamentem jest brak możliwości dokładnego ustalenia (wartości liczbowe) kąta podniesienia lufy i siły strzału, którym przez to brakuje nieco czytelności. Mimo to warto jednak TVT posiadać w swojej bibliotece gier. I warto także, nie zważając na niedociągnięcia, poświęcić jej noc – od czasu do czasu.

Master

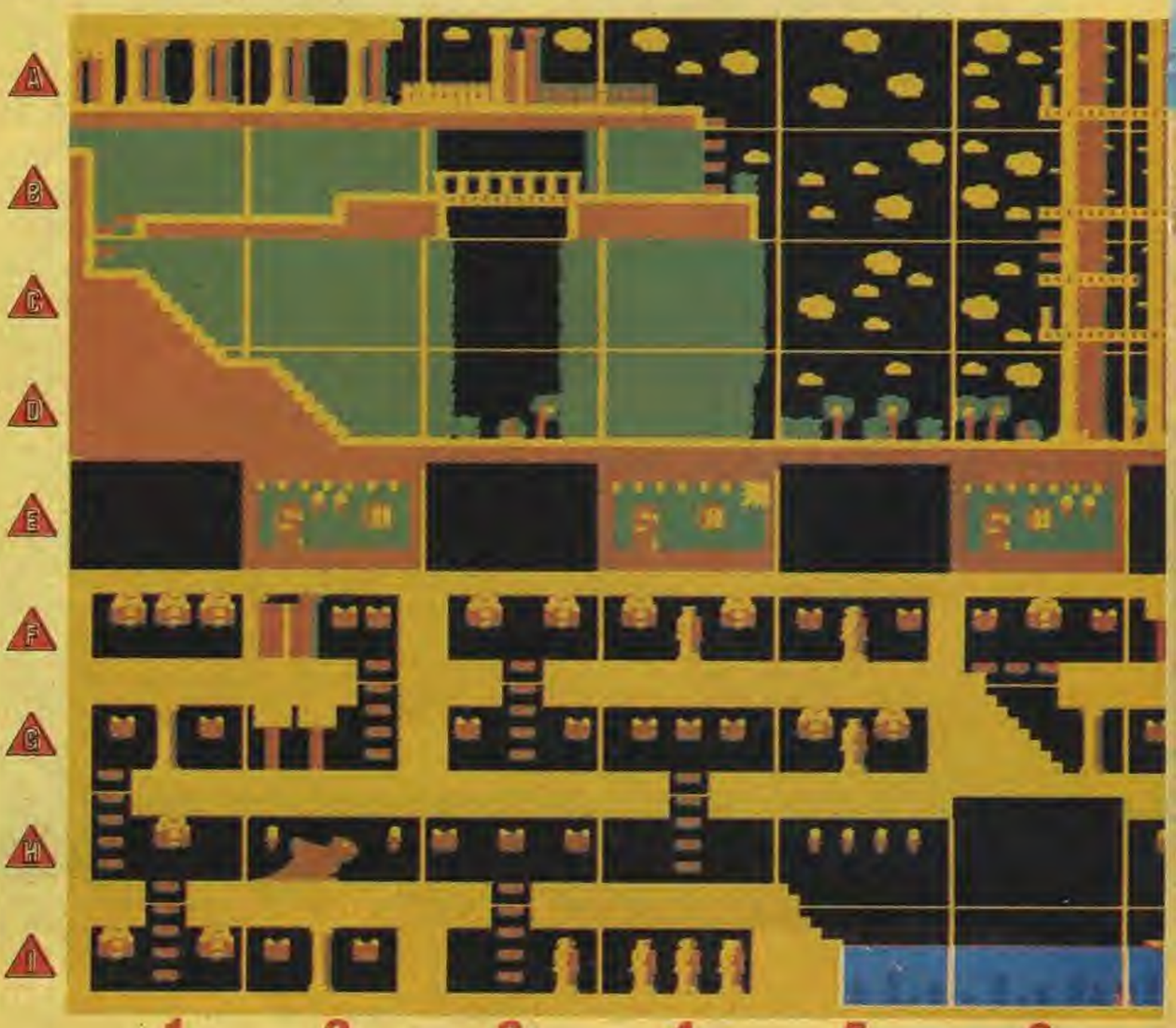
Salwa, aż miło, Atari

8 BIT
MIRAGE
1992
ZRĘCZNOŚĆ
ATARI
OKO
UCHO
FORSA
SUPER
PRODUKCJA POLSKA

To już będzie Twój ostatni raz. Podczas ubiegłej akcji miałeś jeszcze naturalne serce i obie nogi tej samej długości. Teraz gotując w kuchence mikrofalowej ryzykujesz arytmię nietoksycznej pompki z polichlorku winylu, która zastępuje ci przestrzelony z bliska narząd ssąco – tłoczący. Pokuśtykałeś do szuflady po baterie do rozrusznika i Aviomarin – na miejsce akcji miałeś dotrzeć motorówką. Albo nie, weźmiesz tylko baterie. Nie darmo mówią o tobie: „twardy jak miedź". A kiedy będzie już po wszystkim, wrócisz do domu, usiądziesz przed kominkiem i pójdziesz w ślady Ernesta Hemingway'a. Przedtem przeczytasz jeszcze tylko ostatni numer SECRET SERVICE.

A tymczasem...

Grę rozpoczynasz w 16E. Weź deskę i idź do 13F. Stąd zabierz młotek, a z 14F drabinę. Młotek zostaw w 11D. W 6C użyj drabiny, potem weź skafander w 7B i użyj go od razu. W 8B użyj deski. Przejdź do 7A i weź dynamit z domu. Zleć w prawo w 9A, po czym udaj się do 13G. Weź klucz, idź do 18H i zabierz ze statku drugi klucz. Następnie wysadź dynamitem zawalone przejście w 16I. Weź naboje z 12H i użyj ich na miejscu. Weź gwoździe z 15H. Teraz zostaw oba klucze w 11D i weź młotek. Zabierz rewolwer z domu w 10D i zastrzel z niego dzikusa w 3D. Rewolwer możesz już wyrzucić. Idź do 3B i używając młotka (musisz mieć gwoździe) napraw most. Wróć do 11D, skąd zabierz oba klucze. Weź z domu wiosło w 9D, następnie za pomocą jednego z posiadanych kluczy otwórz bramę w 3A. W 7I pomóż sobie wiosłem przy przeprawie do 5I i klucz z 5F. Wróć łódką do 7I i zostaw tam wiosło. Potem otwórz obie bramy w 9I. Weź kluczyk z 8I, i tarczę z 10I. Teraz posiądź drugi kluczyk w 10G i idź do 7I. Tam zostaw tarczę i płyń do 5I (pamiętaj o wiośle). Zostaw jeden kluczyk w 5I, wróć łodką i weź tarczę. Przepłyń znowu do 5I, połóż wiosło i weź kluczyk. Ten ostatni



8 BIT
ASF
1992
ZRĘCZNOŚĆ
ATARI
OKO
UCHO
FORSA
SUPER
PRODUKCJA POLSKA

Tu byli nasi reporterzy, Atari

(czytaj bardzo szybko, głosem komentatora Włodzimierza Szaranowicza)

Dzieeeń dobry, mówi do państwa wasz reporter kanału MIŚ, czyli Military Information Service, mamy swój czas antenowy o 3.20 każdej nocy z niedzieli na poniedziałek, kiedy dostrajane są nadajniki na satelitę. Jesteśmy właśnie na terenie ściśle tajnej bazy grupy antyterrorystycznej, nie możemy zdradzić, gdzie jesteśmy, ale poznajecie państwo nas? Rozmawiamy z asem elitarnej grupy uderzeniowej, proszę się nie dziwić, że pokazujemy go od pasa w dół, takie panują tutaj przepisy bezpieczeństwa; jak państwo wiedzą, członkowie oddziału muszą pozostawać całkowicie anonimowi. Wiemy tylko ze swoich źródeł, że nasz rozmówca nazywa się Andrzej Górnicki i prywatnie mieszka wraz z rodziną w Łomiankach. Podejdźmy może bliżej.

Dzieeeń dobry, witam pana w imieniu naszych telewidzów, niestety nie widzą pana, może więc powiem tylko, że nawet tutaj, w bazie, ani przez chwilę nie przestaje pan uważać, cały czas szczegółowo obserwuje nasze zachowanie, choć my przecież zostaliśmy sprawdzeni, aaaaaaj! uoooooo!.... ubf!, ależ nie, proszę skierować kamerę na nogi naszego miłego interlokutora, ja zaraz wstanę. Wyjaśnię państwu co się stało, a czego operator nie ujął: próbowałem bowiem zamarkować niespodziewane uderzenie ostrym przedmiotem trzymając w ręku mikrofon. Byłem bardzo ciekaw – a teraz już wiem: nasz rozmówca ani na moment nie traci czujności i nie da się zaskoczyć w żadnej sytuacji, eeee... i oto przerywamy na chwilę nasz WYWIAD, bo mamy okazję zobaczyć scenę wybierania sprzętu przed rozpoczęciem akcji. Każdy z uczestników może zabrać ze sobą dwa rodzaje broni, ja bym pewno wybrał ten duży karabin, chociaż on musi być strasznie ciężki, i może jeszcze drugi lżejszy, ale tu widzę panowie biorą zupełnie inne. Każdy z panów ma jeszcze kaftanik, hmm, kamizelkę kuloodporną, wiemy nawet, że jej założenie wytrzymuje bezpiecznie 5 trafień z broni maszynowej, a tak poza tym, no... to, co by tu jeszcze?... podczas akcji jej teren jest przez cały czas obserwowany przez zamaskowany peryskop, poruszający się na przedpolu linii ognia, a agenci mówią, że nie powinien zostać trafiony i... halo, gdzie się podział ten bysior? no ten, wielki... iii... nieestety, proszę państwa, musimy już kończyć, widzimy przecież, co się tu dzieje, członkowie grup przechodzą ciągłe ćwiczenia, testy sprawności, wszystko to dla utrzymania formy, i właśnie takie obowiązki służbowe odciągnęły naszego rozmówcę.

Dziękujemy więc widzom za powagę...

...koniec nagrania, zbieraj szybko kable, może go jeszcze złapiemy w tej kantynie. Master, please, przemontuj jakoś ten materiał, bo nam OGLĄDALNOŚĆ SPADNIE.

Tak prezentuje się naszym przekrwionym ze zmęczenia oczom NAJEMNIK

NAJEMN!K

– 100% gry zręcznościowej wypuszczonej w 1992 przez MIRAGE na licencji firmy KRYSAL. Nie można jej niestety uruchomić na każdym systemie – minimalne wymagania sprzętowe obejmują joystick z koprocesorem zwiększającym szybkość reagowania. Mile widziana jest konfiguracja posiadająca co najmniej 4 przyssawki o gwarantowanej skuteczności + niezbędną rezerwę.

Rozpoczęcie gry możliwe jest po zaliczeniu eliminującego nieprzygotowanych egzaminu na strzelnicy; limit trafień zależy od wybranego przed rozpoczęciem rodzaju broni. Sens sprawdzianu jest oczywisty – musisz zdążyć zdjąć klienta, zanim on odstrzeli ci łeb. Podobny test powtarzasz zawsze po zakończeniu etapu. Za każdym razem jest coraz trudniejszy, ale poziom przeciwnika również stale wzrasta, odwrotnie proporcjonalnie do Twoich szans przeżycia.

Gra jest trudna, trafia dobrze do świrów i szaleńców. Zda się być typowym łamaczem drążków i charakterów. Trochę za szybkim dla przeciętnego zjadacza chleba, ale on nie musi w NAJEMNIKA grać.

Master

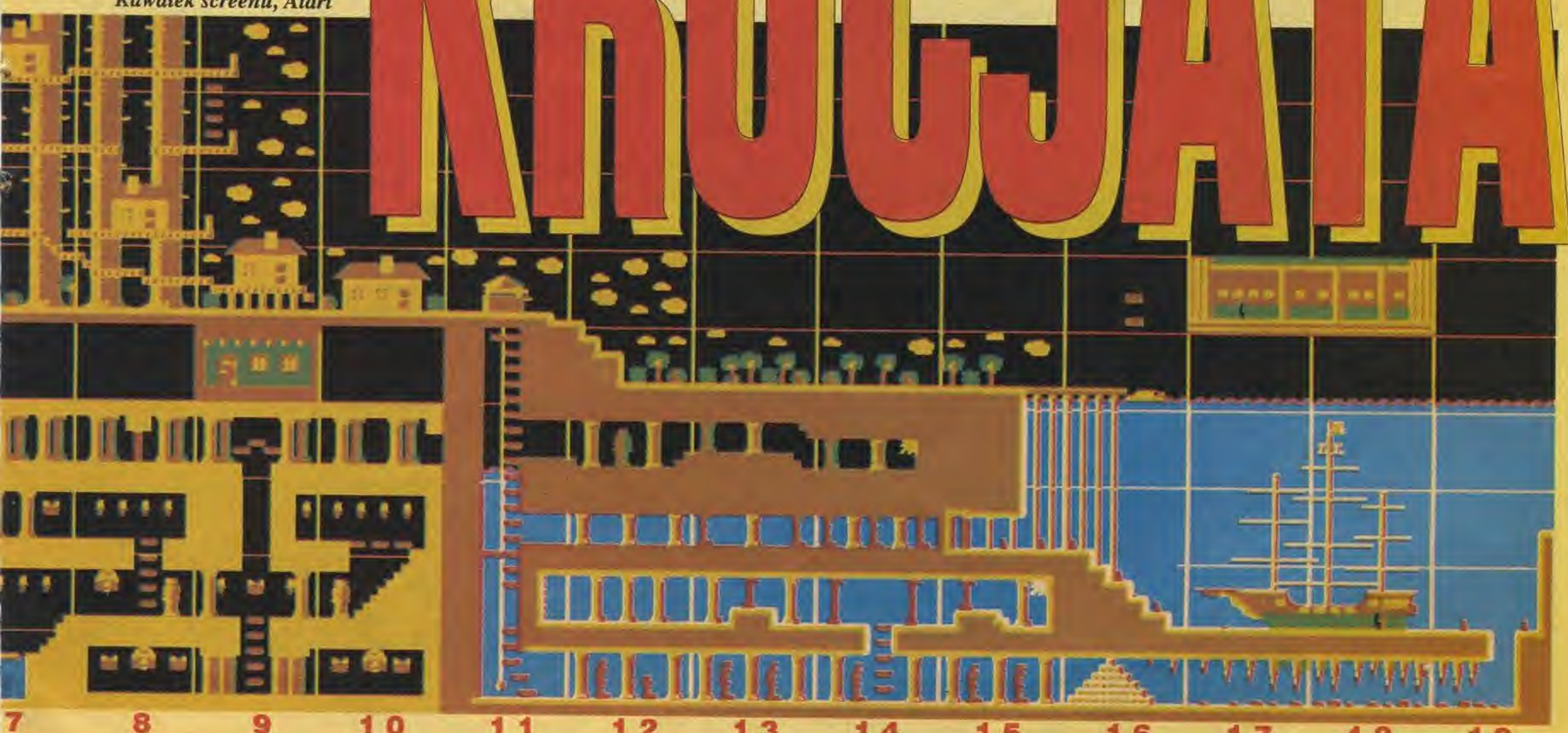
Wybierz broń i naciśnij SHIFT, Atari

połóż w 3H, i zabierz miecz z 4I. Zabij smoka w 2H – warto było taszczyć ze sobą tarczę i miecz. Wróć po kluczyk do 3H i zabierz jeszcze klucz z 2I. Kluczyki potrzebne ci będą do otwarcia drzwi w 2G, klucz zaś do sforsowania bramy w 2F. W 1F wejdź na skrzynię wykonując ruch joystickiem do góry i... poczuj smak satysfakcji z korzystania z niniejszego przepisu.

Solution: Cyprian Ożyński.
Agenta podglądał: (pk)

Kawałek screenu, Atari

KRUCJATA



TIPS & TRICKS

Nie czekając na oczekiwany od pierwszego numeru wzrost objętości, powiększamy Tipsy o całe 16%. W całej Polsce obserwujemy wzrost aktywności Tipserów, związany zapewne ze wzmożoną penetracją dziury ozonowej.

Pierwsza partia firmowych koszulek SECRET SERVICE jest już w drodze. Pierwsi otrzymają je rasowi Tipserzy, którzy są z nami najdłużej. Bierzemy pod uwagę nie tylko aktywność, ale również jakość pracy. Są bowiem przypadki, że Tips nie daje się opublikować z powodu jego nieczytelności! Inną zmorą jest nadmierne skracanie treści Tipsa, przez co staje się on zupełnie nie do zastosowania. Lepiej pisać więcej, a my zredagujemy treść przejrzyście i krótko.

Redakcja

ACTION FIGHTER
Amiga

Wpisz do High Score ZBACKDOOR – nieśmiertelność i nieskończona energia.

(Remigiusz Brudny)

A.D. 2044
Atari

Kod: PARTENOGENEZA.

(Sebastian Wójtowicz)

AFTER THE WAR
Amiga

W czasie gry ALT 1 B – nieśmiertelność. W II części analogicznie ALT 1 M.

(Terminator)

ALEX
Atari

Naciśnięcie K przenosi do następnej planszy.

(Sebastian Wójtowicz)

ALIEN BREED '92
Amiga

Kody do leveli, moment wpisania obojętny: 2. XXDFA, 4. RTHAA, 6. LAEEA, 8. VYTTA, 10. PPEAB.

(Whuman)

BACK TO THE FUTURE II
Amiga

PAUZA, napisz THE ONLY HEAT THING TO GO – nieśmiertelność.

(Remigiusz Brudny)

BACK TO THE FUTURE III
Amiga

Kody: 1. ROTTEN CHEAT, 2. LOUSY CHEAT, 3. LOW DOWN CHEAT.

(Remigiusz Brudny)

BEACH VOLLEYBALL
Commodore

Zacznij skakać zaraz po podrzucie piłki i uderz ją (FIRE) po drugim skoku. Tej piłki przeciwnik nie odbierze.

(Marcin Alf)

BILLS TOMATO GAME
Amiga

Levele: 1 – GLYCKEN, SEEPPUN, MEPEL, PLOOTTIT, WAMAL, CLOOPAN, GIAPOG, ZULLAR, BEGGEN; 2 – ZAIVIT, ZIOMBAL, NOIBBAT, VIANEN, CLIENNUNG, WAIVOR, GLEALLOG, MEFFAN, SIEDDER, TOUKER; 3 – BOOMAN, BINNON, CLOINAL, FLESSAR, TIGFIN, TOKEN, SAUOG, TAIGGAT, CLYFIT, SIPUG; 4 – GEABBAR, TAPPER, VOASSOG, GIVIN, TIAVER, PLOIDDOG, NEABBAN, PAIBBIN, BYMEL, SLOOVOM; 5 – WYVAN, SLYPPIT, FLOGGAL, VENIN, DRUTTEL, GLIETTUG, FLYNNEL, MOISSAT, DROADDAR, BOUTT; 6 – SCAINUN, PLAMIN, GYVET, TEETTAL, BOACKER, BOICKEL, PLOAGOG, FLOUMUN, WOISSAN.

(Jajo)

BLUE MAX
Atari

Bezpieczniej jest lecieć na wysokości 20–25 stóp i strzelać do czołgów, działek i barek rzecznych niż bombardować. Jest to również bardziej opłacalne punktowo.

(D.K.)

BOMBER BOMB
Amiga

W czasie gry H – nieśmiertelność.

(Terminator)

BUBBLE BOBBLE II
Amiga

Wpisz BLRBJSBJ na ekranie tytułowym – szybsze poruszanie się.

(Terminator)

CABAL
Atari ST

PAUSE, a celownikiem można poruszać nadal. I jak tu nie trafić?...

(Łukasz Jokiel)

CAPTAIN GATHER
Atari

Uruchom grę przez START + SELECT – daje dodatkowe 5 żyć. Na planszy tytułowej naciśnij START + SELECT + OPTION – będziesz mógł wybrać planetę, od której chcesz zacząć grę. Nazwy planet: 1. DELTA, 2. MIRAX, 3. DAVRO, 4. ROKEA, 5. KWANG, 6. MAGMA, 7. FORCE, 8. APHIO, 9. KERRV, 10. TRICK, 11. ATARI.

(Mr Gregor, Sebastian Wójtowicz)

CHAOS ENGINE
Amiga

Kody: 1. 8MHTGWSJ3VZS, 2. #20CS179LVKX, 3. 9XXSCZC23V#8.

(Terminator)

CHUCK ROCK
Amiga

Napisz ESTRANO na ekranie tytułowym. Kiedy naciśniesz SHIFT podczas gry – będziesz latał.

(Szymon)

COLOSUSS CHESS
Commodore

Naciśnięcie C= po wykonaniu ruchu przerywa „myślenie" komputera.

(Piotr Figlerowicz & Łukasz Kozik)

COLOSUSS CHESS 4.0
Atari

Naciśnięcie ESC podczas ruchu komputera ogłupia go.

(Wojciech Klej)

Ten trick działa prawdopodobnie na wszystkich wersjach dla Atari i Commodore, jest nawet opisany w oryginalnej instrukcji. Efekt polega na przerwaniu analizy komputera i wykonaniu najlepszego ze znalezionych do tej chwili posunięć.

(pk)

COURSE OF ENCHANTIA
Amiga

We wraku statku weź deskę. Zaczynając od lewej strony posuwaj się brzegiem strumyka i co krok odkładaj deskę. Gdzieś pośrodku uda Ci się położyć ją wzdłuż. Teraz weź drugą deskę i połóż ją stojąc na środku pierwszej – masz most.

(Bob)

CREATURES II
Commodore

Naciśnij C= – nieśmiertelność.

(Piotr Figlerowicz & Łukasz Kozik)

DAGOBAR
Atari

Kody: 244 – 7, 509 – 13, 181 – 19, 286 – 25, 192 – 31, 922 – 37, 934 – 43, 932 – 49.

(Sebastian Wójtowicz)

DRACONUS
Atari

Uruchom grę trzymając SELECT. W komnacie z gąsienicą huśtającą się na linie wskocz na najwyższą półkę. Dostaniesz 500 punktów i 10 dodatkowych zionięć ogniem. Nie zawsze skutkuje.

(X-SOFT)

DRAGON'S LAIR
Amiga

Wciśnij naraz ESC, R, /, L, N, 7 – gra się sama przechodzi.

(Yatz)

DRAGON'S LAIR II
Amiga

GET MORDROC DIRK – efekt jw.

(Yatz)

F-19
IBM PC

Podczas lotu naciśnij ALT T, ALT R. Masz uzupełnione paliwo i po 9 sztuk każdej amunicji.

(Szymon Król)

F-19, F-15 II
IBM PC

Na lotnisku, z którego startują Boeingi, stoją AN-y 72. Można je zniszczyć z działka.

(AJ-BIJEM)

F-29 RETALIATOR
Amiga

Jeżeli nie potrafisz wylądować, nie chowaj podwozia po starcie. Po wykonaniu misji katapultuj się nad bazą. Dzięki uszkodzeniu podwozia nie pójdziesz pod sąd wojenny.

(Remigiusz Brudny)

FINAL FIGHT
Amiga

Ustaw UNVISIBLE ON. F1..F7 zmienia levele.

(Rafał Dźwig)

FLASH BACK
Amiga

Kody: BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL, poziom NORMAL: PLAY, TOIT, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT, poziom DIFFICULT: CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO, TIPS.

(Adam Iwaszkiewicz, Arkadiusz Radzikowski, Root)

IBM PC

Kody: 1 – JAGUAR, BANTHA, TOHOLD, 2 – COMBEL, SHIVA, PICOLO, 3 – ANTIC, 4 – NOLAN, SARLAC, CAPSUL, 5 – ARTHUR, MAENOC, ZZZAP, 6 – SHIRYU, SULUST, MANIAC, 7 – RENDER, NEPTUN, 8 – BELUGA.

(User Jama)

GAME OVER II
Commodore

Kod do II levelu: 25472. Żeby nabić punktów wystarczy poczekać na stwory i niszczyć je przyjacielem – wampirem.

(Marcin Alf, Marcin Szydłowsk)

GEM X
Amiga

Kody: B. EARTHIAN, C. KENICHI, D. INOKUMA, E. BURAI, F. BADMAN, G. NETWORK, H. YOKOHAMA, I. EXACT, J. X 68000. K. TURRICAN, L. REDMOON, M. CAMPAIGN, N. MAGAMANN, O. SYVELION, P. FMTOWNS, Q. CHIERIE, R. GAMERION, S. ZAWAS.

(Arkadiusz Jeżewski)

GIANNA SISTERS
Commodore

Jednoczesne naciśnięcie A,R,M,N przenosi do następnej planszy. Smoki i pająki zabijaj kulkami.

(Robek)

GODS
Amiga

Klawiszami 1..8 zmienisz broń.

(Rafał Dźwig)

GOLDEN AXE
IBM PC

Wgraj przez GAXECHT. M – zabija wszystkich na ekranie, <,> – zamienia Cię w postać wroga, ? – dodaje MAGIC-ów.

(Szymon Król)

HANS KLOSS
Atari

Zastopuj grę SPACJĄ. Naciśnij dowolny klawisz by zobaczyć kawałki planu, które posiadasz. Naciśnij FIRE, wszystko się porusza, tylko bohater stoi i pali papierosa. Kiedy licznik z jedzeniem i piciem zejdzie do 0 a na miejscu liczb pojawią się jasne kwadraty, zetknięcie się z pojazdem przestaje być groźne. Nadal trzeba się jednak wystrzegać karabinów.

(Rafał Młotek)

HENRY'S HOUSE
Atari

Wpisz CPM na screenie tytułowym – nieśmiertelność.

(Michał Łyczek)

HUMANS
Amiga

Kody: 10. MILESTONE, 20. SMART, 30. MALCY MALE (lub: MALCY MALC), 40. BANNANA MOON, 50. RANGERS, 60. PROMISED LAND, 70. NIN, 73. TIME IS, 75. LORDS OF CHAOS, 78. HERES TO A, 80. BYE BYE BYE.

(Rosa)

INDIANA JONES III (ARCADE)
Amiga

Wpisz SILLYMAN w High Score – nieśmiertelność.

(Rafał Dźwig)

INTER KARATE
Amiga

W czasie gry klawisze F5–F10 zmieniają szybkość ciosów i uników.

(Marcus)

IVANHOE
Amiga

Podczas pauzy wpisz ZOBINETTE lub IVONETTE. M – dodatkowe życie, N – następny level.

(Rosa)

KULT
Amiga

Po rozpoczęciu gry jesteś w pomieszczeniu The Masters Orbit. Nadchodzi postać i wręcza ci przedmiot. Rozpoczynaj grę tak długo od początku, aż otrzymasz sztylet – jest niezbędny do ukończenia gry.

(D.K.)

LARRY I
IBM PC

Zamiast odpowiadać na pytania, naciśnij ALT X.

(Mieszko Opiłka)

LARRY V
IBM PC

Skasowanie pliku MEMORY.DRV pozwala ominąć pytanie o hasło. Każdy może zahasłować grę samodzielnie.

(Marcin Storczewski)

LASER HAWK
Atari

W czasie gry wciśnij RESET. Po chwili plansza gry pojawi się ponownie bez samolotów nieprzyjaciela i ze zniekształconą tablicą przyrządów.

(Przemysław Frasunek)

LAURA BOW
IBM PC

Warthog jest w pojemniku #13, a szyfr do sejfu to 05-27. Klucz z obrazu zdejmiesz podwójnie CLICKając lupą.

(Martini)

LEMMINGS II
Amiga

Kody (two players): 2. IHPTDIJCKN, 3. LPTDIJADKK, 4. PTDIJILEKO, 5. TDIJAHTFKM, 6. DIJIHTTGKF, 7. IJALTTDHKS, 9. JAHPUDIJKN, 10. IHPUDIJKK.

(Marcus)

LEONARDO
Commodore

Wybierz opcję PASSWORD CHEAT i wpisz: MOONWALK – 10 level, FOOTBALL – 20 level, BLITTER – 30 level.

(Marcin Alf)

LOGICAL
Amiga

W opcji Password wpisz THE FINAL CUT.

(Rafał Dźwig)

LOTUS II
Atari ST

Problem kodów rozwiązuje się przy pomocy prostego monitora dyskowego: w pliku CARS.REL znajdują się hasła (II, III) oraz kody (I, II, III).

(Łukasz Jokiel)

LOTUS III
Amiga

Jeżeli chcesz zobaczyć coś nowego, wpisz CU AMIGA. Potem jeszcze tylko kilka zmian dysków i...

(Bob, Łukasz Jokiel)

MICROPROSE SOCCER
Commodore

Podkręcenie piłki: FIRE i joystick w pożądanym kierunku, przerzutka: zatrzymaj się, FIRE i joy do tyłu.

(Robek)

MORE LEMMINGS, OH NO!
Amiga

Kody: 2. IHRTDNCCAD, 3. MPTDLCADAN, 4. PTDLCILEAF, 5. VLHCAHVFAG, 6. LLBKHVVGAE, 7. HCCMVVLHAP, 8. CILVTDLIAP, 9. CAHRUDLJAR, 10. IHPWLLBKAR, 11. MRULHCALAM, 12. RWLHCIMMAH, 13. UDLCAITNAI, 14. LHCIHTWOAG, 15. HCAMVWLPAG, 16. CIMTWDHQAF, 17. CAIRVFHBBK.

(Szymon)

NEW YEAR LEMMINGS 1992
Amiga

2. IHRTDACCAD, 3. LRTDLCADAO, 4. RTDLCILFAH, 5. TDLCAHVFAQ.

(Marcus)

NEVERMIND
Commodore

Kody: 0. MMMRHM, 1. AMMRHA, 2. HMMRHH, 3. VMMRHV, 4. PMMRHP, 5. GMMRHG, 6. IMMRHI, 7. RMMRHR, 8. MAMRHV, 9. AAMRHN, 10. HAMRHZ, 11. VAMRHT, 12. HHMWHH, 13. GAMRHQ, 14. IAMRHB, 15. RAMRHF, 16. MHMWHM, 17. AHMWHA, 18. HHMWHJ, 19. VHMWHV, 20. PHMWHP, 21. GHMWHG, 22. IHMWHI, 23. RHMWHR, 24. MVMWHW, 25. AVMWHN.

(Maciej Denc)

PACLAND
Amiga

Wpisz AVALON na ekranie tytułowym – nieskończona liczba żyć.

(Terminator)

PIT FIGHTER
Amiga

Podczas gry wpisz LOBSTERS. F1–F10 – levele, C – walka finałowa.

(Łukasz Skolik)

P.P. HAMMER
Amiga

Napisz 1, 2, 3, 4 aby mieć wszystkie przedmioty.

(Remigiusz Brudny)

Kody: JBJSHVCF, FAGSBUUF, ITGJWJUD, ERWIRHTC, IJTITGHC, TIFGGFVB, IGCHIDJA, EFSHCCIA, IEIEEBCW, VCBEVJW, RBVFAEVEV, GAHCRUDU, JWECTTVU, BRVWDCFV, JJSWUBAU, WUCREBWA.

(Grzegorz Rutkowski)

PREHISTORIK
IBM PC

Wgraj przez CHEAT, podczas gry naciśnij klawisze od 1 do 4. Nie ubywa żyć, energii i czasu – licznik stanie na zerze.

(Szymon-Król)

PRINCE OF PERSIA
IBM PC

Uruchom grę z parametrem MEGAHIT. Od tej pory działają hot key-e: SHIFT T – dodaje siły, <+> – dodaje czasu, SHIFT L – przenosi do kolejnego levelu, SHIFT W – chwilowa nieśmiertelność, SHIFT K – zabija wzrokiem przeciwnika, SHIFT I – odwraca ekran do góry nogami, SHIFT B – ekran ciemnieje, widać tylko bohatera.

(Przemysław Frasunek, Marcus, Martinez)

PUSHOVER
Amiga

Kody mają niecodzienną własność przybierania wartości zależnych od okoliczności ukończenia poprzedniego levelu. Oto przykładowe zestawy nadesłane przez wytrwałych czytelników.

10. 07680, 20. 15632, 30. 08718, 40. 30734, 50. 22046, 60. 17470, 70: 19071, 80. 28927, 90. 28671, 100. 44543.

(Arkadiusz Radzikowski)

1. 00512, 2. 01536, 3. 01024, 4. 03072, 5. 03584, 6. 02560, 7. 02048, 8. 06144, 9. 06656, 10. 07680, 11. 07168, 12. 05122, 13. 05634, 14. 04610, 15. 04098, 16. 12288, 17. 12800, 18. 13824, 19. 13312, 20. 15360, 21. 15876, 22. 14852, 23. 14340, 24. 10244, 25. 10756, 26. 11780, 27. 11268, 28. 09220, 29. 09732, 30. 08708, 31. 08198, 32. 24584, 33. 25096, 34. 26120, 35. 26608, 36. 27654, 37. 28166, 38. 27142, 39. 26630, 40. 30728, 41. 31240, 42. 32264, 43. 31752, 44. 29720, 45. 30232, 46. 29208, 47. 28696, 48. 20504, 49. 20992, 50. 22016, 51. 21504, 52. 23576, 53. 24088, 54. 23064, 55. 22552, 56. 18488, 57. 19000, 58. 20024, 59. 19512, 60. 17464, 61. 17976, 62. 16952, 63. 16504, 64. 16505, 65. 17017, 66. 18041, 67. 17529, 68. 19577, 69. 20089, 70. 19065, 71. 18553, 72. 22649, 73. 23161, 74. 24185, 75. 23673, 76. 21607, 77. 22119, 78. 21223, 79. 20729, 80. 28921.

(Tomek Wójcik)

RETURN OF THE JEDI
Amiga

Wpisz się do High Score jako DARTH VADER. F2 – zmiana poziomu.

(Terminator)

RICK DANGEROUS
Amiga

W czasie gry naciśnij HELP – nietykalność.

(Terminator)

RISKY WOODS
Amiga

F3 przenosi do następnej planszy.

(Łukasz Skolik)

ROADBLASTERS
Amiga

Na linii startowej napisz LAVILLASTRANGIATO. X – obraca samochód, S – następny level, P – uzupełnia paliwo, G – kończy grę, O – usuwa całe uzbrojenie.

(Robek)

RODLAND
Amiga

Naciśnij P, następnie pięciokrotnie HELP, SPACJĘ i jeszcze raz P.

(Łukasz Jokiel)

RUBICON
Amiga

Podczas pauzy wpisz THE REAPER. F1...F7 – wybór broni, F10 – zakończenie, L – wybór levelu.

(Rosa)

SAPER
Atari

Jednoczesne naciśnięcie START, SELECT i OPTION przenosi do następnej planszy.

(Michał Łyczek)

SHADOW OF THE BEAST I
Wciśnij ESC gdy uznasz, że już czas.

(Rafał Dźwig)

SIMCITY
IBM PC

Stosowanie znanego tricku z pieniędzmi grozi trzęsieniem ziemi. Można go uniknąć, powtarzając manewr 2 – 3 krotnie, nagrywając stan gry i wychodząc na chwilę do DOS-u.

(AJ-BIJEM)

SOCCER KIDS
Amiga

W czasie gry F2 przenosi o level w górę.

(Piotr P.)

SORCERY
Amstrad, Commodore

Siadając na garnku uzupełnisz energię.

(Robek)

SPACE ACE
Amiga

Wklep DODEMODEXTER – gra się sama przechodzi.

(Martini)

SPACE ACE II
Amiga

Wklep HURRYDEXTER0 (zero na końcu) – też film.

(Yatz)

SWITCH BLADE I, II
Atari ST

Na ekranie tytułowym napisz LEVELn gdzie n – numer levelu, na którym chcesz się znaleźć. Wpisując z naciśniętym SHIFT-em CHROME znajdziesz się w ukrytej grze.

(Łukasz Jokiel, Root)

TAC TIC
Atari

Kody: MENTOS, MARZENA, LEVEL UP.

(Sebastian Wójtowicz)

THINKER
Atari

Kody do ostatnich plansz: układanka – OPACUSY, kostka – ATARI 130 XE.

(Sebastian Wójtowicz)

TITUS THE FOX
Amiga

Kody: 1. 2625, 2. 8455, 3. 2974, 4. 4916, 5. 1933, 6. 0738, 7. 2237, 8. 5648, 9. 6390, 10. 8612, 11. 4187, 12. 1350, 13. 9813, 14. 5052, 15. 2045.

(AQQ)

TOKI
Amiga

W czasie gry napisz KILLER. Prawy „Amiga" – następny level, lewy – zmienia strzały.

(Marcus)

TRODDLERS
Amiga

Kod do ostatniego levelu: TWEEKY.

(Szymon)

TURTLES II
Amiga

Wciśnij HELP lub DEL jeśli level jest za trudny.

(Szymon)

UPIÓR
Atari

Naciskając jednocześnie START + SELECT + OPTION uzyskujesz nieskończoną liczbę żyć.

(Tompson)

TIPS & TRICKS

VENDETTA
Commodore
Kable bomby należy przeciąć w kolejności: czerwony, żółty, niebieski. Kiedy zatrzyma Cię policjant, pokaż mu to, o co prosi. (Have you got ...?)
(Marcin Król)

VIKING CHILD, THE
Amiga
Kody: IMAGITEC, GUSTAVUS, NINJA SPL.
(Arkadiusz Jeżewski)

WHIRLINURD
Atari
Kod do poziomu E: IAMTHEHUNGRYDUDE.
(Mr Gregor)

WING COMMANDER II
IBM PC
Uruchom grę komendą
wc.exe Origin -k
W trakcie gry złap w celownik wroga i naduś ALT-DEL. Statek wybuchnie.
(Krowa)

WINGS OF DEATH I
Atari ST
Podczas gry napisz ST FOREVER. Ekran zaczerwieni się, a ty za pomocą klawiszy F1...F10 uaktywnisz większość funkcji zwykle dostępnych dopiero po ich zebraniu. Klawisze 1...5 – zmiana jakości aktualnie używanego uzbrojenia.
(Łukasz Jokiel)

WORM IN PARADISE
Atari
Słownik dostępnych poleceń: GET – podnieś, TAKE – weź, DROP – rzuć, PUT – połóż, EXAMINE – zbadaj, BREAK – stłucz, zbij, LOOK – popatrz, BUY – kup, GIVE – daj, OPEN – otwórz, CLOSE – zamknij, SAY – powiedz, LISTEN – słuchaj, SIT – usiądź, STAND – wstań, JUMP – skocz, RUN – biegnij, EAT – zjedz, READ – czytaj, IN – wejdź, OUT – wyjdź, N, S, E, W, NW, SE... – idź na północ, południe, wschód, zachód, północny zachód, południowy wschód, etc.
(Aragorn)

YOGI BEAR
Atari
Wciśnięcie C daje nieśmiertelność.
(Smark)

Z-OUT
Amiga
W czasie gry naciśnij J + K – nieśmiertelność. A – autofire.*
(Arkadiusz Radzikowski, Terminator)

ZOOL
Amiga
Wpisz GOLDFISH na ekranie tytułowym – powinien zamigotać. Klawiszami F1...F7 możesz wybierać etapy. Podczas gry: 1 – nieśmiertelność, 2 – następna sekcja etapu, 3 – następny etap, 4 – śmierć Zoola.
(Adrian Jeżewski, Łukasz Jokiel)

ZYBEX II
Atari
Wybierz opcję dla dwóch graczy. Zbieraj wszystko to, co zestrzeli drugi gracz.
(Michał Łyczek)

ZOOM
Amiga
W odpowiedzi na pytanie, z którego poziomu rozpocząć misję, naciśnij F10. Otrzymasz do wyboru misje od 1 do 30.
(Arkadiusz Radzikowski)

Oto, co robimy z przyrodą, PC

Z przepastnych głębin zimnego oceanu przenosimy się do parującej wilgocią puszczy południowoamerykańskiej. Z zaśmieconej podmorskiej krainy do ginącej strefy lasów podzwrotnikowych. Wyprawa młodego ekologa Adama i tym razem przyniesie niszczonej przez cywilizację przyrodzie oddech ulgi.

Po roku oczekiwania pojawiła się druga część serii ECOQUEST – LOST SECRET OF THE RAINFOREST. Pozostaje ona jednak w cieniu poprzedniczki – jest gorsza w warstwie treściowej, nie daje tak wielkiej przyjemności z odgadywania zagadek. Jest to uczciwa SIERRA, jednak nie ma takich walorów edukacyjnych, jak ECOQUEST I.

Mnie to nie rajcuje, że jestem w lesie i ptaki śpiewają, ale chyba widzicie, że Adam jest w siódmym niebie. Nie będę mu więc psuć humoru, gdyż i tak za chwilę go straci.

Chłopaczek przyjechał z tatusiem w puszczę Południowej Ameryki, by sprawdzić stan jej zanieczyszczenia i zwątpił – wszędzie śmiecie. Załamany poszedł na plażę i aż przysiadł z radości: przed sobą zobaczył lśniącą wszystkimi kolorami tęczy taflę jeziora. Szybko zdjął koszulkę i ochoczo wskoczył do cieczy. Jakież było jego zdumienie, gdy poczuł się jak mucha w smole. Ze wszystkich sił zamachał rękami i powoli zaczął zbliżać się do brzegu. Gdy już był w bezpiecznej odległości od mazutu, postanowił zmyć z siebie to świństwo, lecz nigdzie nie mógł znaleźć wody. Trzeba sobie w życiu jakoś radzić – rzekł, spostrzegając wiadro z rybami, po czym umył się w ich śluzie.

To było tydzień temu. Adam postanowił nie dopuścić do zniszczenia tego pięknego kraju i dzisiaj znów tu jest. Obiecał sobie, że nie odleci z pustymi rękami i wziął się do dzieła.

Głupiemu celnikowi ułatwił robotę, a potem porozmawiał z murzynem. Ten okazał się przedstawicielem Ligi Ochrony Przyrody. Ojciec i LOP–owiec od razu się sczepili, a chłopiec poszedł się rozejrzeć. Pogadał z gostkami, podsłuchał rozmowę i gdy już się znudził, wrócił do taty. Ten miał dla niego ECORDER, czyli przyrząd rejestrujący informacje o wszystkim, co znajduje się dookoła. Pokazał, jak go używać i poprosił o przetestowanie.

Lumpy są wszędzie – powiedział Adam i położył się do łódki. Gdy się obudził, był w środku ogromnego lasu. Przyjął prezent od stworków, wziął liść i pozbierał śmiecie. Pierwsza próba wdrapania się na drzewo spełzła na niczym. Druga, poprzedzona nasmarowaniem się sokiem z liścia, powiodła się. Jak przystało na wybrańca, Adam musiał pomóc biednym ptaszkom. Poszedł więc po gałęzi w lewo, zerwał kwiatki i użył ich jako maski gazowej w górnej części drzewa. Wylał wodę z zasobnika – gniazdo uratowane. Wrócił do ptaków i porozmawiał z bachorem. Jego misja na drzewie była skończona, więc spróbował zejść. A tu klops! Z dołu dochodziły jakieś dziwne dźwięki, więc nie pozostało nic innego, jak wędrowanie po gałęziach. Tak długo chodził, aż zobaczył bębenek. Wziął go bez namysłu i... spadł.

Jungla kryje tajemnice, PC

Kocham takie zakamarki, PC

Na szczęście błoto złagodziło upadek. Nie mógł się jednak ruszyć, więc postanowił być sprytny. Jarzyn użył jako przynęty, a sznur jako linę holowniczą. Był uratowany!

Zagrał melodyjkę na bębenkach i powtórzył ją w drzewie. Porozmawiał z Królową Lasu, przyjął prezent oraz wziął kubeczek i strączki. Bębenek dał chłopcu i poszedł pogmerać w buszu. Urwał kiść owoców i wziął naszyjnik. Dał go lamentującej panience i w zamian dostał pozwolenia na pożyczenie macze-ty ogrodniczce. Ta dała mu korzenie (nowe pokolenie) niezbędne do przyrządzenia napoju.

Dzieci płaczą, szczególnie gdy je żadlą pszczoły. Przydatne jest wtedy lekarstwo. Niestety, tylko szaman umie je przyrządzić. Trzeba mu więc dać składniki, a on już resztę załatwi. W zamian za nasmarowanie dziecka lekarstwem Adam dostał kubeczek, którym zwabił motylka. Motylka dał tubylcowi naprawiającemu chatkę i wszedł do środka. Obślizgłego liścia użył jako zatyczki, a owoce włożył do miski. Potem wybrał odpowiedni wzór i pomalował się. Razem ze wszystkimi mieszkańcami wioski poszedł do Królowej Lasu. Po krótkiej rozmowie i niebywałym zaszczycie, do wioski wkroczyli ŹLI! Adam zdążył jeszcze tylko uratować nietoperza. Potem go złapali.

Przy pomocy marchewki uwolnił się ze sznurów i pobiegł do drugiego pokoju. Odsunął tygrysa i naparł na jego szynkę. Pogmerał w faksie, pod kołdrą i otworzył sejf. Metodą znaną już w średniowieczu wydostał się przez dziurę w podłodze.

Tu muszą być komary! PC

Zrób i ty coś dla środowiska, PC

...a będzie ci ono wdzięczne, PC

LOST SECRET OF THE RAINFOREST

wy poszukiwacz złota przyleciał śmigłowcem i zaczął rozkopywać ziemię. Na szczęście jego oczy nie były przyzwyczajone do pyłu, a gwizdek miał duży zasięg. Pozostało jeszcze napoić

Wyłączył alarm i wziął odkurzacz. Szelki były również przydatne. Potem wessał jeszcze trochę ziarna i nakarmił nim ptaszki. Jeszcze jeden ruch i grubas spękał. Potem wystarczyło tylko użyć siekierki i rakiety tenisowej.

Ha! Znowu nietoperze. Tym razem chłopiec musiał rozdać im wizy. Potem sam przeszedł przez odprawę i znalazł się w krainie nietoperzy. Porozmawiał z wiszącym jednym, a potem uwolnił panterę z łańcuchów. Poszedł do łódki, a tam nietoperzyca padła! Wrócił więc do mędrca i poprosił o pomoc. Uzyskany gwizdek wykorzystał do spłoszenia nietoperzy.

Nie ma to jak małpeczki – nie dość, że kokosami rzucają, to by jeszcze banany żarły. Trudno, trzeba im pomagać, bo to miłe zwierzątka. Za to w zamian coś miłego – szczęka piranii a potem duży liść. Na końcu wystarczy postraszyć orła złotym piórem.

Znów pełno śmieci! Adam szybko zabrał się do roboty i po chwili teren był oczyszczony. Potem pogrzebał palcem w masce i wyjął szkło powiększające i w końcu mógł ją wsadzić w odpowiednie miejsce. Grudki i kółeczko zrobiły swoje – przejście zostało otwarte. Po krótkim lawirowaniu w labiryncie chłopak dotarł do świątyni. Tam pogmerał w obrazkach, a później pociągnął drutowatego węża. Założył koronkę na głowę i uśpił potwora muzyczką. Dalej poszło jak z płatka. Amulecik od Królowej Lasu uspokoił roślinki, a przekręcona głowa zamieniła się w źródło. Adam wziął miskę od dzieweczki i wstawił ją do dziurki w kamieniu, a kwiatek wrzucił do wody. Teraz już mógł wybrać prawdziwe nasionko. Niestety, głupa-

sympatyczną nietoperzycę i misja była prawie skończona.

Co się ma stać, to się stanie! Królowa Lasu umarła i szybko trzeba było zasadzić jej następczynię. Adam wsadził więc nasionko w ziemię, a słońce od razu zaświeciło mocniej. Wszyscy wesoło rozeszli się do domów, a Adam został sam z szamanem. Jeszcze raz użył gwizdka i z radością dowiedział się o potomstwie Paquity. Spełnił więc swoją misję i z niepokojem czekał na kolejną zagładę.

Betut

Opisy nadesłali: Michael Kasiewicz, Andrea Kasprzyk, Janek Kasprzyk

The Lost Files of Sherlock Holmes

Strach w obliczu śmierci, PC

Kuba Rozpruwacz, PC

2216 Baker Street, PC

Jesteś genialny, Watsonie, PC

Inspektor Lestrade, na miejscu zbrodni, PC

Muzyka łagodzi obyczaje, PC

Woń perfum unosiła się w powietrzu, PC

Gra w lotki, PC

SHERLOCK HO

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES może godnie stawać w szranki z takimi gigantami, jak MONKEY ISLAND II czy INDIANA JONES IV konkurencyjnego LUCASFILM-u.

Scenariusz oparty jest na znanych całemu światu opowiadaniach sir Arthura Conan Doyle'a, który nota bene został nobilitowany przez Królową właśnie za swoją niepowtarzalną kreację autorską. Komputerowa wersja jest prawdziwą gratką dla miłośników Sherlocka Holmesa.

Gra na szczęście nie ma zminimalizowanego zestawu ikonek sterujących. By kontemplować w pełni, wymagana jest, jak we wszystkich grach tego typu, przynajmniej średnia znajomość angielskiego.

W alejce za teatrem brutalnie zamordowana została młoda kobieta. Modus operandi wskazuje na sławnego w całym Londynie mordercę i gwałciciela Jacka Rippera, po naszemu Kubę Rozpruwacza. Scotland Yard ma jednak swoje wątpliwości. Inspektor Lestrade wysyła list do ciebie z prośbą o.zainteresowanie się sprawą.

Dla graczy ambitnych, jak i tych korzystających z gotowego rozwiązania parę uwag eksploatacyjnych:

– zanim zaczniesz rozmawiać z kimkolwiek, przyjrzyj się rozmówcy i rozejrzyj się dobrze po otoczeniu. Pomoże to Holmesowi użyć swoich niesamowitych umiejętności dedukcji, rozszerzając tematykę rozmowy.

– prowadź dialog, aż wykorzystasz wszystkie możliwości, jeżeli rozmówca przestaje rozmawiać, próbuj.

– oglądaj uważnie wszystkie znalezione rzeczy, wiele z nich kryje inne przedmioty, albo daje niespodziewanie wskazówkę, co robić dalej.

– często rozmawiaj ze swoim przyjacielem, dr. Watsonem, nierzadko da ci on cenną radę.

Jedź na miejsce zbrodni. Podnieś niedopałek papierosa. Przyjrzyj się zwłokom oraz poszczególnym ranom. Weź próbkę białego proszku oraz stalowy pręt. Spytaj Watsona o jego opinię o narzędziu zbrodni. Zwróć uwagę inspektorowi Lestrade, że mordercą nie mógł być Jack the Ripper, bo użyty skalpel miał ząbkowane ostrze.

Wejdź na tyły teatru. Przyjrzyj się plamie na drzwiach. Wydobądź sprężynkę spod szafy. Weź perfumy, kwiat oraz karteczkę z dedykacją. Poproś Watsona o środek uspokajający dla Sheili Parker i porozmawiaj z nią. Następnie zagadnij Henry'ego. Daj mu sprężynkę, by mógł naprawić mechanizm drzwi.

Udaj się do mieszkania denatki. Podejdź do kosza na bieliznę. Wyciągnij i obejrzyj strój do rugby. Możesz otworzyc rurkę u wezgłowia łóżka. Weź klucz schowany w parasolce.

Czas wracać na Baker Street. W.laboratorium zbadaj biały proszek oraz płatki kwiatu. Poleć chłopcu przed domem, Wigginsowi, żeby dowiedział się, gdzie na mieście sprzedają kwiaty barwione roztworem jodyny.

Teraz pojedź do perfumerii. Spytaj właścicielkę o mężczyznę, który ostatnio kupował perfumy Eau de Seine. Opisz, że używa żelu do włosów, jest bardzo wysoki oraz ma czarne włosy. Następnie poproś o perfumy l'Acote d'Azour. Podczas gdy Belle szuka towaru na zapleczu, weź na spytki sprzątaczkę.

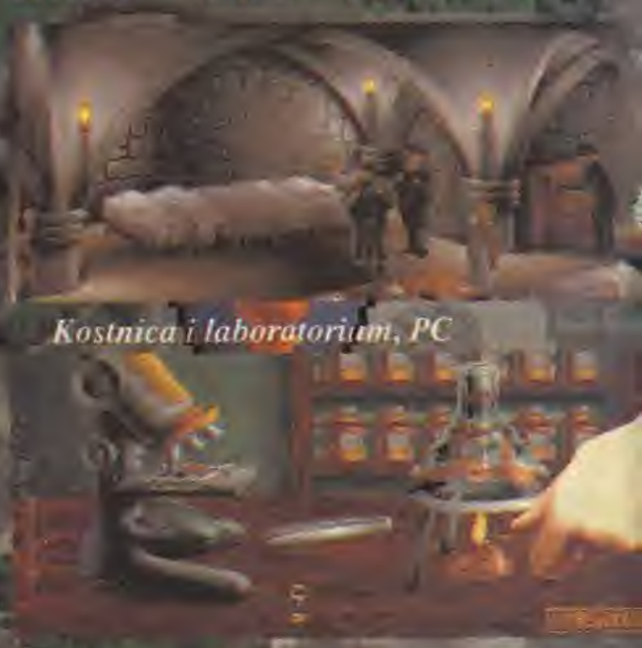
Na Baker Street Wiggins powinien mieć już informację, gdzie należy się udać. Porozmawiaj z kwiaciarką i kup od Leslie kwiaty. Spytaj o mężczyznę kupującego niedawno różowe goździki. Pokaż dziewczynie kartkę z dedykacją a przypomni sobie, o kogo chodzi. Weź druciany koszyk i za jego pomocą wyłów z beczki łańcuch.

Wejdź do pubu. Podnieś piórko z podłogi i porozmawiaj z barmanem. Rozpozna on łańcuszek, jako należący do klienta imieniem Blackwood. Żeby wydobyć z.niego naprawdę wartościowe informacje, wyzwij go na grę w.strzałki. Najpierw jednak musisz pokazac, że coś umiesz i ograć trzech stałych bywalców pubu.

Udaj się do sklepu tytoniowego. Rozmowa z obsługującym ujawni, że właściciel, Mr. Bradley jest nieobecny. Spytaj chłopca o kuśnierza. Przesuń skrzynie z kubańskimi cygarami pod wypchanego łosia. Odchyl go nieco i odczytaj adres.

W zakładzie kuśnierskim znajdziesz nóż, możliwe, że jest to narzędzie zbrodni. Porozmawiaj z majstrem i spytaj o Blackwooda. Wskaże on tylko rejon miasta. Spytaj Watsona o radę, zaproponuje skorzystać z usług znajomego psa myśliwskiego, Toby'ego.

Sprawdź jeszcze raz alejkę, gdzie zamordowano Sarę. Okaże się, że ciało zabrane zostało do kostnicy. Tam też spytaj prokuratora o rzeczy osobiste panny Carroway. Potrzebne jest odpowiednie pozwolenie. Inspektor Gregson poradzi udać się z wizytą do Lestrade'a. Wartujący policjant nie pozwoli ci wejść do Scotland Yardu ze względu na nowe, rygorystyczne przepisy. Wróć do kostnicy i poproś Gregsona, żeby cię wprowadził. W Scotland Yardzie poproś sze-



Kostnica i laboratorium, PC

fa zmiany o.widzenie. Odmówi. Wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj ze „ślepcem", który zna wszystkie tajniki Yardu. Gładkim pochlebstwem przebijesz się przez szefa zmiany do Lestrade'a. Poproś o zezwolenie i wróć do kostnicy. Weź klucz i jedź na miejsce zbrodni. Otwórz drzwi na tyłach teatru, następnie komodę. Weź bilety i udaj się do opery. Okaż bilety wejściu i pokon-

es of LMES

Kasnierz i laboratorium, PC

wersuj z kierownikiem. Idź schodami na balkon. Pokaż starszej damie bilety i wypytaj o Annę Carroway. Zanim się zacznie przedstawienie, poproś ją o polecenie dla kierownika, nakazujące udostępnienie garderoby Anny. Uzbrojony w notkę możesz wejść z kierownikiem do garderoby. Nie daje ci on jednak niczego dotykać. Wyjdź do hallu, ustal z Watsonem taktykę działania i wejdź ponownie. Daj znak Watsonowi, a ten weźmie kierownika na bok. Otwórz szuflady biurka i wyjmij ze środkowej pęk kluczy.

Idź odwiedzić psa Tobiego. Stary Sherman bardzo chętnie pożycza swojego ulubieńca. Niezawodny Toby wywęszy poszukiwanego w okolicach doków. Weź linę. Otwórz szopę i weź młotek. Podyskutuj z Watsonem. Przysuń beczkę pod drzwi i weź z okna kubeł. Zejdź i nabierz do niego wody z Tamizy. Pchnij beczkę z powrotem. Podnieś ścierkę, zmocz ją w kuble i wytrzyj okno. Uprzedź Watsona o ataku i rozbij nadgniłe drzwi młotem. Uda ci się złapać Blackwooda, ale druga osoba zbiegnie.

Odwiedź więzienie. Strażnik nie wpuści cię bez przepustki, którą musisz zdobyć w Scotland Yardzie. Porozmawiaj z Blackwoodem i zmuś go do wyjawienia wszystkiego, co jest mu wiadome. Zajedź pod boisko w Kensington i rozmawiaj z trenerem tak długo, aż znajdzie chłopaka, który widywał się z Sarą. Gdy ten będzie się migał, pokaż mu perfumy. Wypytaj go o wszystko, potem jedź do akademika. James nie będzie zadowolony, ponieważ ujawnienie zabawiania się z panienką powoduje zawieszenie go w drużynie. Gdy powiadomisz go o śmierci, zażąda dowodu. W kostnicy nie wydadzą osobie cywilnej aktu zgonu, nie ma też pod ręką notariusza. Jedź na Baker Street i poproś gazeciarza o wczorajsze wydanie. Niestety, całe zostało wysprzedane. Tu pomoże zaradny Wiggins. Wróć do akademika, pokaż gazetę, a James wskaże ci, gdzie można szukać dalej.

Udaj się do sal bilardowych, gdzie podobno można zastać przyjaciela Anny, Antonia Caruso. Rozmawiaj ze wszystkimi w sali, aż Jock pęknie i powie, gdzie znajduje się Antonio. Jedź pod wskazany adres i porozmawiaj z panem Caruso, który poda ci nowy adres Anny.

Tutaj zastukaj do drzwi i użyj dzwonka. Kiedy konwenansom stanie się zadość, pękiem kluczy otwórz drzwi. Wewnątrz przesyp jedną z doniczek i wysyp trochę ziemi na dywan. Weź obie karty wizytowe ze stołu i wejdź na piętro. Powiedz sędziwej służącej, że na dole jest brud na dywanie. Gdy już sobie pójdzie, wyjmij pamiętnik spod statuetki.

Złóż wizytę w biurze prawnym Farrthingtona i porozmawiaj z panem Jacobem. Następnie udaj się do parku, po drodze odkup od Wigginsa jego żyroskop. Bawi się tu syn Lorda Brumwella. Znęć go zabawką, gdy podejdzie do ogrodzenia, wypytaj go o Annę. Daj mu zabawkę, weź i obejrzyj zostawioną czapkę.

Podążaj do Eddington Shop i porozmawiaj z nadętym właścicielem sklepu. Głośno dyskutując przy klientach o falsyfikatach tarcz herbowych zmusisz go do wyjawienia adresu Lorda Brumwella. W domostwie Lorda uda ci się tylko porozmawiać z jego żoną i zostaniesz odesłany z kwitkiem. Wróć do więzienia i przyciśnij do muru Blackwooda, żeby wyjawił, komu przehandlował naszyjnik Sary. Gnaj konie do lombardu i wyduś z właściciela, komu sprzedał skradzioną biżuterię. Jedź do biura detektywistycznego Moorehead & Gardner. Szef wyjechał o północy zeszłego dnia na tajemnicze rendez-vous w ZOO i jeszcze nie wrócił. Zbadaj sytuację na miejscu. Gardner został brutalnie zamordowany. Staraj się nie wdawać w przydługie rozmowy z policją. Wpadnij do zarządcy ZOO, Mr. Hollingtona i spytaj o opiekuna lwa. Udaj się do jego mieszkania i przedstaw mu swoją wersję wypadków. Poproś o pomoc w wyciągnięciu przedmiotu z klatki lwa. Wróć do ZOO i weź zegarek.

Jedź do biura detektywistycznego. Porozmawiaj z sekretarką. Wybij szybę masywną maszyną do pisania, otwórz drzwi i wejdź do gabinetu. Znajdziesz telegram o spotkaniu z niejakim Robertem Huntem na dworcu kolejowym. Hunt trzyma na muszce Mooreheada, próbując zdobyć naszyjnik Sary. Zanim go będziesz mógł powstrzymać, wrzuca swoją ofiarę pod pociąg. Hunta możesz odwiedzić w więzieniu, jednak nic istotnego ci nie powie.

Wróć do biura detektywistycznego. Przesuń fotel i weź papierek z podłogi. Zdejmij książki z dolnej półki i otwórz sejf za pomocą szyfru znalezionego w zegarku. Weź naszyjnik i wyjmij z niego list obciążający Lorda Brumwella. Złóż Lordowi ponowną wizytę, nie dając się tym razem zbyć byle czym. Brumwell przyzna się, że matką jego syna jest nie Lordowa, ale Anna Carroway, wyjawi też rolę Hunta w całej sprawie.

Wyjdzie z pokoju zamykając podwoje na klucz. Pociągnij za miecz wiszący na ścianie, który zwolni zapadkę w obrazie. Za obrazem jest otwarty sejf z kluczykiem do drzwi. Wychodząc z posiadłości jesteś świadkiem samobójstwa Lorda Brumwella, który rzuca się z kamieniem u szyi do Tamizy.

Zwróć swe kroki do mieszkania Roberta Hunta. Przekartkuj małą książkę na nocnym stoliku i weź zakładkę, w rzeczywistości kwitek. Udaj się z nim do lombardu, by odebrać puzderecko z kartami do Tarota i ukrytym kluczem. Wdepnij z nim do wróżki przy pubie. Klucz otworzy szufladę biurka. Znajdziesz w niej srebrny kluczyk. Pociągnij za kinkiet a otworzysz tajny schowek za szafą. Otwórz pancerne pudło kluczykiem. Wewnątrz jest potwierdzenie opłacenia wynajętego mieszkania wystawione na Hunta. Jedź tam czym prędzej. Zerknij w okno i wyważ drzwi stalowym prętem. Watson postara się zgasić lont beczki z prochem, ty rozwiąż i wyprowadź Annę Carroway. Watson uratuje się przed wybuchem. We trójkę udacie się do biura prawniczego, gdzie Anna opowie swoją historię. Na koniec w swoim pokoju na 221 Baker Street Holmes połączy wszystkie pozornie nie związane ze sobą wydarzenia i definitywnie zakończy sprawę.

Komisariat Policji, PC

Sklep z artykułami, PC

Sherwood Pub, PC

Elitarna Angielska szkoła, PC

Londyńskie ZOO, PC

Rezydencja Lorda, PC

Sala konferencyjna, PC

Honorowe wyjście, PC

1 6 B I T

ELECTRONIC ARTS

1 9 9 2

PRZYGODOWA

AMIGA

PC VGA, SB

OKO

UCHO

FORSA

SUPER

User Jania

Współpraca:

Jacek Siennicki

Jacek Suliga

Dystrybutor: IPS Computer Group

Polska Partia Przyjaciół Amona Ra w trakcie obrad, PC

LAURA BOW in the DAGGER of AMON RA

Chyba każdego fascynują lub kiedyś fascynowały sprawy kryminalne, którym musieli stawiać czoła Herkules Poirot czy Sherlock Holmes. Tajemnicze zabójstwo, kradzież czy dziwaczny napad zmuszały bohatera do wytężenia z całych sił swego nadludzkiego intelektu, autor natomiast bardzo skrzętnie ukrywał przed nami rozwiązanie zagadki aż do ostatniej strony opowiadania.

Do innej grupy należą opowieści w stylu filmów Alfreda Hitchcocka, gdzie trup sieje się gęsto, a ofiary w najwymyślniejszy i najbardziej groteskowy sposób, jaki można by sobie wyobrazić, zabija obłąkany zabójca–fanatyk. Do takich właśnie opowiadań, czy raczej sztuk teatralnych, należy gra LAURA BOW IN THE DAGGER OF AMON RA firmy SIERRA ON-LINE. Po sporym sukcesie COLONEL'S BEQUEST postanowiono widać iść za ciosem, tworząc udaną kontynuację. Gra cechuje się artystycznie wykonaną grafiką i dobrą muzyką. Kiepskie jest tylko skalowanie postaci – program powiększa bitmapy zamiast je zmniejszać, co powoduje, że zbliżenia są niezbyt udane.

Gra jest podzielona na sześć aktów. Ciekawostką jest to, że detektywem jest tu młoda dziewczyna, a nie np. stara nudziara Miss Marple, zarozumiały Belg Poirot czy suchy kokainista Holmes. Tytułowa bohaterka – Laura Bow, to dobrze wychowana córka detektywa, która odziedziczyła po tatusiu zamiłowanie do zagadek kryminalnych. Ojciec załatwia jej po znajomości pracę w nowojorskiej gazecie. Big Apple lat trzydziestych to wielkie i ekscytujące miasto, pełne jednak kryminalistów. Należy też pamiętać, że okres międzywojenny to czasy prohibicji w USA, a więc złoty wiek gangsterów typu Al Capone. Po kilku dość niemiłych przygodach Laura dociera wreszcie do redakcji, gdzie wita ją nieprzyjaźnie nastawiony szef. Mówią o nim, że „od zewnątrz może wygląda nieprzyjemnie, ale w środku ma serce z kamienia". W każdym razie Laura dostaje za zadanie napisać artykuł na temat kradzieży egipskiego sztyletu Amona-Ra.

Do ukończenia każdego aktu potrzebne jest pewne minimum przedmiotów i czynów, ale uwaga: może się zdarzyć, że skończysz jeden akt, ale następnego już nie. Poza tym trzeba dowodów, żeby pod koniec krwawej nocy móc wysunąć akt oskarżenia przeciw mordercy (lub mordercom). Jeśli ich nie zbierzesz, to krążący nadal na wolności zabójca podziękuje ci za pomoc w rozwiązaniu zagadki serią z pistoletu maszynowego.

Jak w każdej grze przygodowej, opłaca się ciekawość. Staraj się wszędzie zajrzeć i wszystko obejrzeć. Bierz wszystkie przedmioty, jakie się da – kto wie, kiedy te różności mogą się przydać. Bardzo dokładnie oglądaj trupy. Pamiętaj przy tym, że wiele szczegółów da się zobaczyć dopiero pod lupą. Rozmawiaj ze wszystkimi i o wszystkim. Uzyskane informacje mogą się okazać bezcenne, szczególnie, jeśli wolisz nie korzystać z opisu.

Gra należy do tego rodzaju przygodówek, w których zostajesz poinformowany o jakimś niebezpieczeństwie grożącym bo-

Podsłuch

Wszyscy, jeszcze żywi, PC

haterowi dopiero po tym, jak owa pułapka go zabije. Dlatego konieczne jest częste zapisywanie stanu gry na dysku.

Teraz część dla idących na łatwiznę, czyli pełne rozwiązanie, na zasadzie ogólnego opisu podstawowych czynności w każdym akcie, a potem dokładniejszego omówienia bardziej skomplikowanych problemów. Stosunek pierwszej części do drugiej zależy od tego, jak trudny jest dany akt.

A NOSE FOR NEWS

(NOS DO SENSACJI)

Podnieś podkład do pisania z biurka. Weź kluczyk, otwórz nim szufladę i wyjmij z niej kupon z pralni. Weź z kosza na śmieci piłkę do baseball'a. Zapytaj Crodfollera o włamanie.

W niektórych miejscach miasta wystarczy przejść przez ulicę (nie zapomnij sprawdzić, czy nic nie jedzie). Do niektórych trzeba dojechać taksówką. Połóż rękę na znaku z napisem Taxi. Wsiądź i podaj kierowcy kupon z pralni (służy jako legitymacja reportera). Potem wybierz miejsce podróży z uniwersalnego notatnika, który służy ci jako kompendium wiedzy o wszystkim, co widziałaś.

Obudź pijaka, wejdź do budynku policji i wyjdź. Weź gazetę – jest w niej kupon na darmową kanapkę u Luigiego. Przejdź przez ulicę (uwaga – samochody!) i oddaj kupon sprzedawcy. Idź z kanapką na posterunek i daj ją sierżantowi. Spytaj go o hasło do baru (SPEAKEASY).

Na posterunku załatw sprawę z sierżantem. Idź do detektywa O'Riley i wypytaj go o włamanie. Obejrzyj raport – jest w nim niewiele informacji, ale przecież trzeba zawsze sprawdzić wszystkie źródła.

Rozmawiaj kilkakrotnie z chłopcami siedzącymi przed pralnią, aż na pytanie o swoje hobby jeden z nich odpowie, że gra w baseball. Daj mu piłkę, a dostaniesz lupę.

Żeby wejść do baru, musisz podać hasło, które dostałaś na posterunku.

W środku najpierw spytaj barmana o osobnika zwanego Ziggy. Pogadaj z Ziggym, a potem wejdź do toalety i wypytaj wszystkich o radosną panienkę. Później będziesz się mogła przebrać w toalecie.

SUSPECTS ON PARADE

(PARADA PODEJRZANYCH)

Przy wejściu do muzeum pokaż Heimlichowi legitymację reportera, a pozwoli ci wejść. Podchodź do rozmawiających osób, a podsłuchasz 14 różnych rozmów. Zapamiętaj nazwiska wszystkich bohaterów i uważaj na to, co mówią. Weź pustą szklankę z bufetu – w aktach 3 i 4 będziesz mogła dzięki niej podsłuchiwać rozmowy za zamkniętymi drzwiami. Możesz też wejść do sklepu z pamiątkami i obejrzeć wszystko, co w nim jest. Porozmawiaj ze Stevem z portu, tym facetem w smokingu i w buciorach.

W sklepie z pamiątkami obejrzyj pod lupą sztylet Amona-Ra. Jeden z nich to oryginał! Niestety, zaraz jak to odkryjesz, wyrzuci cię z pokoju Wolf Heimlich. Cóż, może kiedy indziej. Sprawdź tę gablotę później.

W pokoju egipskim obejrzyj dokładnie gablotę, z której skradziono sztylet (tylko jej nie stłucz). Zbadaj przez lupę tablicę z hieroglifami na ścianie po lewej. Obejrzyj medalion leżący na podłodze. Pod lupą zobaczysz litery P.S. – Ptahsheptut „Tut" Smith! Weź medalion jako dowód rzeczowy. Sprawdź czerwoną plamę na podłodze. Otwórz sarkofag (pierwszy z prawej) i... pierwsze mocne wrażenie. Przeszukaj trupa – w kieszeni ma notes.

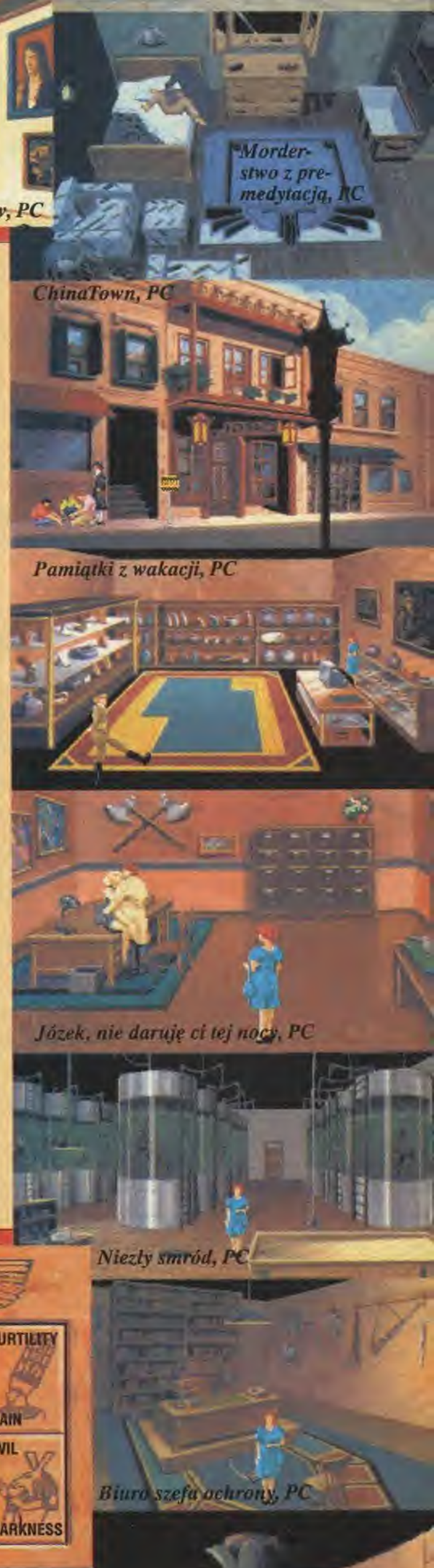
W trakcie trzeciego lub czwartego aktu usłyszysz, jak Carrington umawia się na spotkanie w zbrojowni z księżną Waldorf-Carlton. Możesz pójść o odpowiedniej godzinie na mające się odbyć spotkanie i schować się za kotarą.

ON THE CUTTING EDGE

(NA SKRAJU)

W biurze Carringtona zajrzyj do kominka i weź kawałek węgla. Możesz słuchać rozmów za pomocą interkomu. Przejrzyj wszystkie notatniki. Możesz też otworzyć sejf za obrazem nad

Galeria Starych Mistrzów, PC



Morderstwo z premedytacją, PC

ChinaTown, PC

Pamiątki z wakacji, PC

Józek, nie daruję ci tej nocy, PC

Niezły smród, PC

Biuro szefa ochrony, PC

y, intrygi i kurestwo!

Pierwsza ofiara losu, PC

Dorodny szkielet, PC

Składnica starocí, PC

...jestem za młoda, by iść do nieba!!!, PC

A ci znowu to samo! PC

Kiedyś to byli faceci, PC

kominkiem. Kombinacja jest w notesie z telefonami pod nazwiskiem B. SAYFF.

W biurze Yvette zajrzyj do kosza na śmieci i weź kalkę. Przytrzymaj ją blisko lampy i odczytaj napisy. Teraz wyłącz lampę i wyjdź na chwilę z pokoju. Wróć i wykręć z lampy żarówkę, która powinna już ostygnąć.

Przyjrzyj się pod lupą głowie rzeźby w hallu. Gdy ją popchniesz, otworzy się tajne przejście w sąsiedniej komnacie. Szkoda tylko, że akurat strzeliła żarówka. Czy pasować będzie ta, którą ukradłaś z pokoju Yvette? Przy okazji rozbij kością lustro i weź lampę. W muzeum są jeszcze trzy sekretne tunele. Możesz nimi przejść: z biura Wolfa Heimlicha do biura Carringtona – uruchamia go przycisk ukryty za medalami wiszącymi na ścianie, z biura Olympii do pomieszczenia z preparatami – róg czaszki na biurku i z laboratorium do prac nad ssakami (MAMMALOGY LAB) do pokoju z egipskimi eksponatami – przycisk na ścianie w biurze Erniego. Tylko nie zapomnij mieć ze sobą włączonej lampy!

Obejrzyj litery CP napisane krwią na biurku Carrington'a. To skrót od tytułu „Zbrodnia i kara". Weź z półki książkę i otwórz ją. Posłuchaj rozmów przez interkom.

Obejrzyj indeks preparatów na biurku w biurze Erniego i zwróć uwagę na to, który z pojemników zawiera guźca (WARTHOG – dla zainteresowanych szczegółami: guziec, zgodnie z informacją zawartą w encyklopedii, to rodzaj afrykańskiej świni pokrytej kolcami – pojemnik nr 13). Teraz weź obcążki z pudełka na narzędzia i lasso na węże spod biurka.

Jeden z obrazów w galerii starych mistrzów przedstawia szkielet trzymający klucz. Tak naprawdę ktoś przykleił prawdziwy klucz do obrazu. Klucz można wziąć. Odetnij go obcążkami.

W biurze Wolfa Heimlicha odpal pułapkę na myszy przy pomocy kości i weź kawałek sera. Przeszukaj biblioteczkę. Weź tę książkę, która jest włożona grzbietem do środka. W książce znajdziesz podwiązkę Yvette i karteczkę.

Zanim dasz się zjeść przez robaki zamieszkujące kufer w laboratorium, weź z lodówki kawałek mięsa. Otwórz teraz skrzynię i szybko wrzuć mięso do środka. Teraz możesz spokojnie obejrzeć zawartość kufra.

Z pomieszczenia z preparatami weź butelkę z olejkiem na węże. Wejdź na Vat 13. Znalazłeś sztylet Amona-Ra!

MUSEUM OF THE DEAD

(MUZEUM TRUPÓW)

Porozmawiaj z Yvette w jej biurze. Porozmawiaj ze Stevem. Podsłuchaj Steve'a i Yvette. Po pewnym czasie wejdź do pokoju Yvette i obejrzyj ślady walki. Musisz znaleźć kawałek materiału, rude włosy i pantofel. Weź pantofel. Obejrzyj obrazy w galerii starych mistrzów. Jak mogą być stare, jeśli farba na nich jeszcze nie wyschła? Rozbij kością rzeźbę w galerii i odkryj ciało Yvette. Zabierz okulary i rude włosy. W pokoju z pterodaktylami utnij kawałek drutu obcążkami. Ze zbrojowni weź but Steve'a. Idź do biura Olympii. Psiknij trzy razy w kobrę olejkiem na węże, złap ją w lasso i wrzuć do klatki. Odsłoń kamienną płytę z hieroglifami leżącą na podłodze i obejrzyj ją pod lupą. Idź do pokoju z preparatami (PRESERVATION LAB) i napełnij butelkę po olejku z pojemnika na stole. Wróć, żeby obejrzeć trupa. Sprawdź pod lupą lewą kostkę księżnej. Weź winogrona i sole trzeźwiące. Wyjdź z pokoju.

REX TAKES A BITE OUT OF CRIME

(REX WSPÓŁUCZESTNICZY W ZBRODNI)

Jesteś w pokoju mastodontów i goni cię jakiś zamaskowany typ. Uciekaj do pokoju z pterodaktylami i zatrzaśnij za sobą drzwi. Zawiąż je drutem. Teraz do pokoju ze zbrojami. Znowu zamknij i zarygluj drzwi. Do korytarza w górę ekranu. Przesuń krzesło i otwórz lufcik. W pokoju egipskim schowaj się do sarkofagu. Oszukany morderca odejdzie i rozbije drzwi w korytarzu. Wejdź przez wyrąbany otwór.

Przesuń wiszącą skrzynię przed otwór wejściowy i utnij sznurek. Teraz odsuń skrzynię w prawej części pokoju i wejdź do windy. Zjedź na dół. Weź z sarkofagu mumię i zablokuj nią drzwi do windy. Lassem na węże porusz czubek korony jednego z sarkofagów i otwórz go. Gdy wyjdziesz z pomieszczenia, złapie cię tajna sekta. Odpowiedzi na zagadki to kolejno WOMB i TOMB, wystukaj je w notesie z hieroglifami.

Powinieneś się teraz znaleźć w kotłowni. Odrzuć węgiel z twarzy Steve'a i obudź go solami trzeźwiącymi. Zanim wstanie, daj mu but. Odsuń symbol słońca. Jest za nim tunel. Zapal lampę i odstrasz kobry olejkiem. Idąc dalej rzuć szczurom ser do lewego wyjścia, a sama ucieknij prawym. Natychmiast po wyjściu z brzucha dinozaura naciśnij przycisk, który znajduje się na tabliczce. Rex zacznie gadać i odetnie drogę mordercy.

THE CORONER'S INQUEST

(DOCHODZENIE)

W tym akcie policja wypytuje cię o wydarzenia krwawej nocy. Musisz odpowiedzieć poprawnie na każde z pytań i mieć odpowiednie dowody rzeczowe: sztylet Amona-Ra, kartotekę policyjną Watney'a, medalion, kosmyk włosów, zegarek, obcążki, kalkę, okulary, notes Pippina, podwiązkę, winogrona, włosy guźca i pantofel Yvette.

Oto intryga: cała historia zaczyna się w chwili, kiedy drobny przestępca o nazwisku Watney Little zabija Carringtona i podszywa się pod niego. Na spółkę z Ziggym Zigfieldem i księżną W.C. kradnie obrazy z muzeum, zastępując je falsyfikatami. Odkrywa to detektyw O'Riley. Szantażuje on Watneya Little i w zamian za swoje milczenie zmusza go do kradzieży sztyletu Amona-Ra. Potem nagle O'Riley z bliżej nieokreślonych powodów morduje bezlitośnie Pippina Cartera, Ziggyego Zigfielda, Erniego Leacha, Yvette (najpewniej w wyniku zazdrości) oraz księżną W.C. Dowiadujemy się też, że w podziemiach muzeum ma swą świątynię sekta Amona-Ra, i że Ernie Leach dorabiał sobie poprzez zakładanie płotów. Ale to już mało istotne.

Jeśli wszystko zrobiłeś zgodnie z opisem, to gra zakończy się scenką z O'Rileyem w więzieniu. Jeśli nie, to pewnej nocy nawiedzi cię morderca z pistoletem maszynowym...

Virus

O'Riley – financial gain
O'Riley – financial gain
O'Riley – financial gain
O'Riley – jealousy
O'Riley – financial gain
Dr. Archibald Carrington
Watney Little
Watney Little
O'Riley – financial gain
Watney Little
O'Riley
Countess L. Waldorf-Carlton
Watney Little
Ziggy Ziegfield
Rameses Najeer
Ernie Leach

Kotłownia, czy browar? PC

Kto zabił? PC

...i tylko mi ciebie brak..., PC

Taki leszcz, a się załapał, PC

PRZECIEKI

Małe co nieco ze spraw ogólnych:

1. Pierwszą z naszych wielkich obietnic już spełniliśmy – papier, na którym drukujemy jest o kilka klas lepszy niż ten na jakim drukowaliśmy się do tej pory. Ma on jeszcze jedną wielką zaletę, mianowicie jest on papierem „czystym ekologicznie", tzn. bezchlorowym. Uważamy, że nie jest sztuką zaśmiecać nasz kraj, sztuką jest natomiast zrobić wszystko co możliwe, aby zminimalizować skutki rozwoju cywilizacji.

2. Spotykamy się czasami z opinią, że nie powinniśmy pisać o tym, co zostało już opisane gdzie indziej. Za- m tym miejscu pytanie: czy oglądając (słuchając) wiadomości w kilku programach TV lub radia oczekuje się, że każdy program poda co innego? Na pewno nie. Jeden przekaz będzie pełniejszy, drugi będzie zawierał więcej ciekawostek, jeszcze inny będzie skrócony. Jeśli ktoś chce być „na bieżąco", to zmuszony jest bezkrytycznie oglądać, słuchać i kupować wszystko. Większość ludzi ogranicza się jednak do jednego czy dwóch źródeł informacji. Jeżeli teraz jakiś opis pojawi się nawet w kilku pismach jednocześnie, to przecież nie jest to ten sam opis, autorzy zwykle prezentują różne podejście do tematu. Na tym właśnie polega uczciwa konkurencja, by czytelnik biorąc do ręki swoje ulubione pismo, nie odczuwał potrzeby uzupełniania wiedzy gdzie indziej. Współistnienie kilku pism o podobnej tematyce jest naturalne i prowadzi do wzrostu jakości, bo czytelnik ma nieskrępowany wybór.

3. Krótkie opisy zwane recenzjami dotyczą głównie gier, które znajdują się w ofercie polskich dystrybutorów. Opisy te nie zawierają np. klawiszologii, gdyż od tego są instrukcje dołączane do programów. Solidni dystrybutorzy na całym świecie dbają o to, by ich oferta była w języku danego kraju. Recenzje mają pomagać w wybraniu ciekawej gry, a nie wspierać piractwo.

4. Anonimy – istnieją pewne elementarne zasady korespondencji, takie, jak miejsce zamieszkania, data napisania listu, podpis. Może być to nazwisko, czy pseudonim, ale powinno się ono znaleźć na końcu listu. Naprawdę dużym utrudnieniem jest przekopywanie się po kilka razy przez list, by ustalić, kto jest autorem np. Tipsa. Rozumiemy pośpiech, jaki towarzyszy niektórym przesyłkom, ale ta minutka na skontrolowanie własnego dzieła nikogo jeszcze nie zbawiła.

5. Faxy – prosimy o nie przysyłanie opisów i listów faxem! Po prostu ręczne pismo plus jakość połączeń telefonicznych powoduje, że 80% takich przesyłek jest nieczytelna i nie nadaje się niestety do wykorzystania.

6. Terminy ukazywania się SS – standardowo można się nas spodziewać w kioskach na ok. tydzień przed początkiem miesiąca, na który jest sygnowany numer (zapas na poślizgi w dystrybucji). W pierwszej kolejności Kolportaż rozsyła pismo do najdalszych zakątków kraju, w ostatniej zaopatruje Warszawę. Obawy, że Warszawiacy są preferowani w różnych konkursach są nieprawdziwe i kłamliwe, a pogłoski takie rozpowszechniają wrogie nam siły.

7. Zdjęcia – kilka osób przysłało swoje prywatne zdjęcia. Jeżeli uznacie pomysł za ciekawy, to oczekujemy na zdjęcia: poważne, wesołe, śmieszne i zwariowane. Może, najciekawsze z nich wydrukujemy... to się jeszcze zobaczy. Ale na stawki Cats-a nie liczcie!

Sprostowania: PERFECT GENERAL i DREADNOUGHTS są na Amigę – Sebastian Wojcieszek, Skarżysko-Kamienna, Piotr Gibas, Nowe; HISTORY LINE i ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES są na Amigę – Radosław Jankowski, Warszawa; LETHAL WEAPON i PREDATOR 2 są na C-64 – Radosław Łubiński, Michał Okła, Skarżysko-Kam.; TANK PLATOON i MOONSTONE są na ST – Chris, Legnica; KENNEDY APPROACH, LETHAL WEAPON i PREDATOR 2 są na ST – Sierściu, Kielce;

Pegaz Ass

Mam bardzo mały dostęp do oprogramowania, szczególnie, że mieszkam na wsi. Byłbym wdzięczny za sprzedanie mi gier, do których potrzebujecie opisów. Michał Matyl, Kam-Młyny

Szczerze nam przykro, że żyjemy w kraju, gdzie „człowiek ze wsi" musi stać na straconej pozycji w stosunku do „miastowego", jest to niestety specyfika tzw. Europy Środkowej. Wprawdzie politycy krzyczą, że jesteśmy od d a w n a w Europie, ale niestety jest to „Europa" widziana z okien ich samochodów. Co do sprzedaży, to była już wielokrotnie mowa o tym, że my grami nie handlujemy.

Uważam, że opisujecie za mało gier. Dlaczego nie zajmujecie się starociami? Grzegorz Kyć, Wrocław

A ile opisów uznasz za liczbę wystarczającą? Sto, pięćset czy tysiąc? Co do staroci, to zdania są co najmniej podzielone. Pierwszy obóz krzyczy żeby tylko nowości, drugi obóz wyje, żeby starocie. Nasza propozycja, miejmy nadzieję zaspokoi wszystkich, a w najgorszym wypadku nikogo.

Pisemko jest super, tylko brakuje adresów klubów i osób prywatnych. Michał Sołtysiak, Bydgoszcz

To już jest przegięcie! Może zamiast zajmować się grami, powinniśmy otworzyć jakąś matrymonialną agencję pośredniczącą o nazwie „Klipuś Bajduś Alleluja" i dawać ogłoszenia tej treści: Piotr lat 6, zakochany w Amidze i Flashback'u poszukuje miłośnika tej gry na dalszą drogę życia!

Fajnie by było zamieścić kącik z najlepszymi wynikami, ale by uniknąć oszustw, to bez podpisów i tylko z wybranych gier. Sławomir Chojnowski, Gdańsk

Trochę szkoda nam miejsca na takie rzeczy.

Co wybrać: Amigę czy Atari ST? Piotr Nowacki, Częstochowa

Jeżeli do gier to Amigę, jeżeli do poważniejszych zastosowań typu DTP czy muzyka, to ST. Amiga ma obecnie większy rynek i jest lepiej oprogramowana w Polsce.

Mam zamiar używać komputera do: gier, nauki, edycji tekstów i prostej grafiki. Zależy mi na obniżeniu kosztów, więc czy: IBM PC 386SX/33MHz, VGA Mono, stacja 3,5" i 5,25", 2 MB RAM, myszka i joy to dobra konfiguracja? Marcin i Szymon Stępniccy, Gdańsk

Jest to niezła konfiguracja. Możesz jednak odpuścić sobie na początku małą stację i joystick, bo na PC prawie się nie przydaje.

Czy gry takie jak: CENTURION, CIVILIZATION, mogą mieć zastąpiony angielski tekst polskim? Czy robi to jakaś firma i czy jest to legalne? Marcin MAŁY Lasoń, Gomunice

Podmiana tekstów, mimo że trudna, jest możliwa. Nie robi tego chyba żadna firma, z wyjątkiem firm spolszczających oprogramowanie użytkowe na specjalne zamówienia producentów.

Zróbcie ankietę p.t. „Piszta co Chceta"! Travka, Złotoryja

A po co robić? I tak piszecie do nas, co chcecie, i nikt nie robi z tego problemu. Właściwie to wspaniale, że tyle nieskrępowanej radości i nieskrępowanego chamstwa (w pozytywnym znaczeniu tego słowa) przysyłacie. Po dziennej dawce przeczytanych listów lżej się żyje. Róbta tak dalej!

Proszę, abyście wydrukowali choć fragment mojego listu, bo się założyłem o to z przyjaciółmi. Wasyl Edzio, Warszawa

Edzio, nie przesadzasz czasami? Ale skoro wygrałeś już ten zakład, to podziel się przynajmniej nagrodą!

super SUPERY

Oj, ludzie, ludzie, wy to rozpuszczacie nas swoimi listami. Jak nie robicie sobie jaj, to mieszacie innych z błotem. My się śmiejemy, potem bezwiednie wpisujemy to do Superów, potem jeszcze co dosadniejsze błoto-ciapki wycinamy, coś tam zwykle jednak przecieknie i jak się na nas ktoś obrazi, to nie wiem...

(walka na froncie ideologicznym trwa)

– W Puławach w żadnym z kiosków was nie było, więc ochrzaniałem wszystkich, a potem nabijałem się z kioskarzy: „A jest POPCORN?", „Jest..", „No to poproszę kilo", albo „A jest PRZYJACIÓŁKA?", „Jest", „A żona wie?".

– Zrobiłem awanturę kioskarzowi płci żeńskiej, bo mówi „nie ma". Wydarłem się na całe gardło: „Jak to nie ma!!!", no i się znalazł.

– SS zniknął z okolicznych kiosków w mgnieniu oka – mgnienie oka – ok. 2 dni.

– Waszego pisemka jakoś u nas nie widać, kioskarz to chyba niebo z bliska zobaczy.

– Właśnie przechwyciłem wasze pisemko w drodze z kiosku do innego użytkownika (czy poszkodowany jeszcze żyje?).

– (bzdurki) Przepraszam, że żyję, to się więcej nie powtórzy; Nie niszcz lasu, bo i ty możesz zostać partyzantem; Nie ma nic szczęśliwszego dla głupiego, jak spotkać głupszego od siebie; Rambo pomóż policji!; Miłość to ból powiedziała mysz ściskając jeża; Nie martwcie się, to dopiero początek.

– (z angielska) I'm 16 years stary. Czy pamiętacie Mikiego Reja? (no jasne, to ten co przekładał z gęsiego na nasze).

– (nie o nas) Obecny [illegible] jest jak pizza bez sera – z ledwością da się przełknąć.

– (o listach) Patrzę do skrzynki, a tam „Druk opłacono gotówką", pomyślałem sobie, że dopadli mnie ci od kontroli biletów, ale nie, to tylko wy.

– (o nas) Okładka odlot!!! Nadzienie doskonałe; Zawsze to przyjemniej poczytać klasyków z SS (ciekawe kiedy zaczną nadawać ulicom nazwy, np. Al. Martineza?); Nie jestem ginekologiem, ale miło mi uczestniczyć przy narodzinach nowego pisma – wypiłoby się pępkowe, oj wypiło! (poród przebiegał bez komplikacji, ale jeśli stawiasz...); Błędem w SS1 było zamieszczenie w Przeciekach panienki zbyt mocno odzianej (też ubolewamy, jednak pod kostiumem była tylko dziura).

– (młotki i kowadła) Najbardziej wkurzył mnie u was opis symulacji GUNSHIP 2000, bo żaden klawisz na PC nie zgadzał się z rzeczywistością (chyba pomyliłeś GUNSHIP'a z Polleną 2000).

– (początki i końce) Niech będą pochwalone Duchy PC, Amigi, Commodora, Spectruma oraz duszki mojej ukochanej, małej Atarynki (ach – yeah!); Cześć dziabągi; Cześć bździwiągwy; Siemanko knoty; Siemanko doktorki; Cześć nauczyciele komputerowej ewangelii; Łaska wam i pokój od Intela naszego wszechmogącego; Dzin dybry – język zapożyczony od angielskiego idioty udającego francuskiego policjanta; Jedzcie dużo ogórków – to doda piękności waszemu pismu; Przepraszam za pismo i grafikę, ale Rembrandt to ja nie jestem; Dziękuję i przepraszam.

– (po polskawemu) Chcę wam uświadomić, że osoby posiadające komputery czekali na taką gazete!

– (przekręty) Typy i Tryki, Typki i Frytki (Tips & Tricks), Amisia (Amiga); Alone in the Park (Alone in the Dark); Das Bród (Das Boot); Flashbier, Flaszka Ubeka, Flaszkowane Piwo, Flesz Boczek (Flashback); Fredek Smarkacz (Freddy Pharkas); Indiana Majonez (Indiana Jones); Kwesta Króla (King's Quest); Luksusowe Imperium (Empire Deluxe); Perska Bryndza (Prince of Persia); Rex Cebular, Rex Globular (Rex Nebular); Ścierra (Sierra); V for Kał (V for Victory); WC Picker (Color Picker); Sekret Seweryna lub Serweta (Secret Service).

– (pytania) Czy od (w) redakcji morzna (można) zamówić kasety do Commodore i czy tesz (też) je produkójecie (produkujecie)?

(reklama)

– Z pewną taką nieśmiałością sięgnąłem po SECRET SERVICE z pytaniem, czemu miałby być lepszy od innych gazet? Odpowiedź jest prosta: to SUPER GAZETA pokryta gładką okładką, dokładnie przylegającą do wnętrza, i ma unikalny papier, który nie brudzi! To jest po prostu moje czasopismo!!! ZAWSZE ŚWIEŻO, ZAWSZE SZYBKO, ZAWSZE PEWNIE.

– SECRET SERVICE – życie stało się prostsze; (nowy rodzaj potwierdzenia w mowie) OK–OB (oraz: OK–Tampax, OK–Sillouettes, OK–Always, OK-SS).

– (o przeszłych świętach) Smacznego Chip'a; Do tej pory nie wysłałem listu do was, bo mamy post.

(tematy różne)

– Mój stary mówi, że gry ogłupiają, ale od TETRISA odciągałem go siłą. Jest on wuefistą i poleciał mu Achilles, teraz siedzi sobie w domu, no to niech sobie pogra.

– Nareszcie coś porządnego, tam Tupie Se Kret, a tu Se Kret założył Serwis, i dobrze.

– Czytałem, że waszym hasłem jest „Następny numer będzie jeszcze lepszy" jeśli dotrzymacie słowa, to za rok niechybnie otrzymacie Pokojową Nagrodę Nobla w dziedzinie upowszechniania komputeryzacji.

– Intel, zapłać za wtrynienie do SS Atari.

– Opisy dzielą się na: ogólne, szczegółowe i wyczerpujące (tak jak piwo dzieli się na dobre i bardzo dobre).

– Zróbcie opis do FLASHBACK na Amigę, pierwszy level przechodzę z palcem w d..., na drugim i cała ręka nie pomoże.

– Nie mogę wysłać wam zdjęć z gier, bo cierpię na daltonizm w kolorze zielonym.

– Kupiłem sobie nowe buty i mam ochotę kogoś kopnąć. Mój wychowawca informatyk chce zrobić ze mnie informatyka, ale ja się mu się nie dam, bo kocham tylko gry i helikoptery.

– Obydwoje z siostrą nieźle znamy Anielski i zamierzamy wam pomagać.

– W lutym strzeliło mi 15 wiosen, a rodzice obiecali, że za rok będę miał 16.

– Mam Timexa 2048, ale grafikę i dźwięk to mam lepsze w zegarku.

– Bazgrolę jak kura joystickiem.

– (z jednego listu, fragmenty) Niech z głośników dochodzi płacz dziewic i kosmiczne eksplozje. Przyszedłem wam zwiastować radosną nowinę, nadszedł czas zemsty na niewiernych! Weźmy siekiery, kosy i moździerze i wyjdźmy zabijać przeciwników gier. Będziemy walczyć, do ostatniego tchnienia, a nawet i dłużej, aż gwiazdy na niebie ułożą się w kształt joysticka... (co znaczy determinacja...).

DRAGON'S LAIR 3

SPACE ACE i DRAGON'S LAIR, obok CLIFF HANGER'A należały do pierwszych produkcji nych. Jak na swój czas było to przełomowe osiągnięcie. Dzisiaj możesz grać w kolejne części tych

SPACE ACE II – Borf Kontraatakuje

Po sromotnej klęsce odniesionej w pierwszej części gry, kiedy to diaboliczny Komandor Borf próbował podbić Ziemię zamieniając wszystkich ludzi w niemowlaków przy pomocy swego Infanto Ray, nadszedł czas zemsty. Borf legł od własnej broni, dopiero wierni słudzy przywracaja mu własną postać. By godnie powitać swego pana, porwali przyjaciółkę Ace'a, piękną Kimberly. Heroiczny Space Ace musi ją uratować i ocalić świat przed panowaniem zła. Zanim spotka się z Borfem, będzie musiał pokonać różne potwory i zmierzyć się ze swoim mrocznym odbiciem. W trakcie przygód może wystąpić efekt uboczny od strzału Infanto Ray i zamiast Ace'a, pojawi się jego dziecinne ego, Dexter.

DRAGONS LAIR III
Klątwa Mordread

A już nasz rycerz myślał, że będzie żył długo i szczęśliwie z dziewczyną swoich marzeń, po przygodach w drugiej części gry pt. TIME WARP. Niestety, złośliwa wiedźma Mordread wchłonęła zarówno jego uroczy domek na wzgórzu, jak i dziewczynę do swej magicznej kuli. Jeżeli dzielny wojak nie chce stracić na zawsze tego, co ma najcenniejsze (i bynajmniej nie chodzi tutaj o miecz), musi gonić czarownicę w czasie i przestrzeni, by odzyskać kulę oraz odczynić rzucony czar.

W grach Blutha imponuje doskonale zrobiona filmowa animacja oraz rewelacyjna ścieżka dźwiękowa. Nie kierujesz bezpośrednio ruchami bohatera, raczej

16 BIT

READYSOFT

1 9 9 1 / 2

ZRĘCZNOŚĆ

AMIGA
ATARI ST
PC EGA, VGA, SB

OKO
UCHO

1 – g, s	14 – p	27 – s	
2 – s	15 – s	28 – s	
3 – p	16 – l	29 – l	
4 – s (s)	17 – g	30 – s	
5 – l, s	18 – p	31 – d, p	40 – g
6 – l	19 – l	32 – p, g	41 – p, g
7 – l	20 – s	33 – s, g	42 – p
8 – g, d, s	21 – g	34 – s	43 – p, g
9 – p	22 – l, d	35 – s, s	44 – p, p
10 – s	23 – p, p	36 – d, s	45 – d, l
11 – l	24 – d, s, g	37 – s	46 – d, p
12 – s	25 – l, d	38 – l	47 – p
13 – g, l	26 – p, s	39 – g	48 – s

Współpraca: Vadim, Pete

wprowadzonych do salonów gier na dyskach optyczgier na swoim komputerze domowym.

kierujesz jego reakcjami na zdarzenia, które dzieją się wokół niego. Musisz decydować w którym kierunku postać ma się poruszyć. Jest to dosyć specyficzne i trzeba z reguły do tego się przyzwyczaić, żeby polubić.

Wyczucie czasu jest kluczowe i często zdarzy się, że zrobisz odpowiedni ruch, ale w niewłaściwym momencie. Nie ułatwia sprawy fakt, że wiele scenek wymaga więcej niż jednego ruchu. Jeżeli masz kłopoty, przyjrzyj się dokładnie animacji i pokieruj bohatera w najbezpieczniejszym kierunku. Jeżeli takiego nie ma, wciśnij FIRE, by użyć pistolet. Obok zamieszczone są dla leniwych spisy wszystkich ruchów do ukończenia gry według konwencji:

S – strzał, G – góra, D – dół, L – lewo, P – prawo

Podczas gry aktywne są następujące klawisze:

S – nagra grę po ukończeniu bieżącej scenki

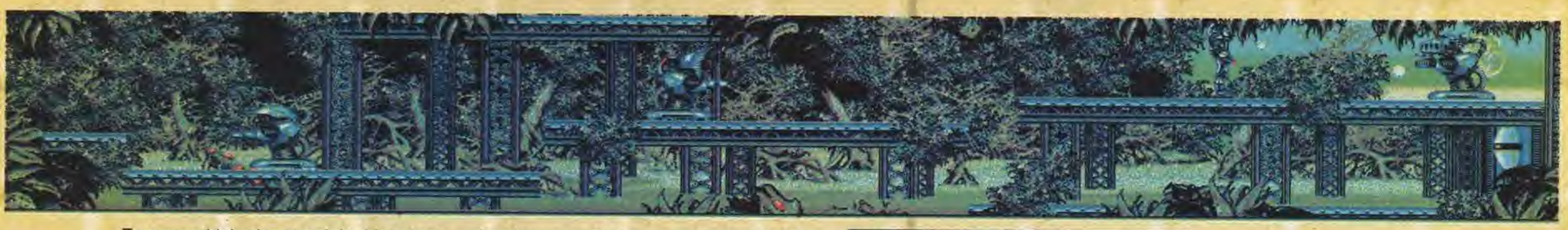
L – ładuje wcześniej nagraną grę, P – pauza, A – przełącza dźwięk

User Jama

SPACE ACE 2

P.S. Obie gry pracują też na CGA i HERCULESIE!

1 – s, s
2 – g
3 – s
4 – g, s
5 – s, l
6 – p, g, g, l
7 – g, p
8 – p
9 – d, s, d, p
10 – s
11 – l, l, s
12 – p
13 – s
14 – l, l
15 – l, p
16 – p, g
17 – d, l, p, g
18 – s, p, s, p
19 – l, p
20 – p, g
21 – p, g, l, g
22 – l
23 – l, p
24 – s



METAL MUTANT

Ze wszystkich planet galaktyki, ta jest najstraszniejsza. Stanowi miejsce odosobnienia dla milionów wyrzutków społecznych. Spokój na tym moralnym śmietniku utrzymywał namiestnik federacji, Imperial Arod VII. Jego statek został zestrzelony wczoraj przez banitów, podczas próby ucieczki z rewolty.

Priorytetowym zadaniem Federacji Wolnych Światów jest zapanowanie nad wrzącą kipielą nastrojów, dlatego też na miejsce derców wszystkich ras wszechświata. Będzie musiał wyrąbać sobie drogę do głównej konsoli kontrolnej i zasiąść na tronie jako nowy namiestnik. Inaczej może nastąpić kres cywilizacji...

Mimo, że METAL MUTANT nie jest grą specjalnie nową, to moim zdaniem jest to jedna z lepszych gier przygodowo-zręcznościowych. Jak we wszystkich produktach francuskiej firmy Silmarils, postać bohatera jest sporej wielkości i świetnie animowana. Grafika w dotychczasowych grach była na wysokim poziomie, w METAL MUTANT zaprojektowana została przez znanego twórcę Leslie Charterisa. Programiści też zaszaleli, gdyż gracz ma do dyspozycji aż kilkanaście różnych funkcji. Zanim przejdziemy do sedna sprawy, podaję pełną klawiszologię.

Bez komentarza, PC

wysyłają swoją najnowszą, najbardziej zabójczą broń. Jest nią obdarzony sztuczną inteligencją, polimorficzny robot nowej generacji, przystosowany do skutecznej walki we wszystkich warunkach terenowych. Szans powodzenia nie daje się wystarczająco precyzyjnie określić, gdyż za przeciwników będzie miał zatwardziałych mor-

Tryb CYBORG

SHIFT–UP Mega skok
SHIFT–RIGHT Zamach siekierą (Jeżeli masz)
SHIFT–DOWN Mutacja do trybu DINO
SHIFT–PGDN/END Cięcie pazurem
SHIFT–END Regeneracja pod ALOG11 (Także nagranie gry)
SHIFT–HOME/PGUP Wypuszczenie linki z hakiem.
SHIFT–PGUP/HOME Gromnica

Tryb DINO

SHIFT–UP Ogniste tchnienie
SHIFT–RIGHT/LEFT Szczęki
SHIFT–END/PGDOWN Smagnięcie ogniem z ogona
SHIFT–DOWN Mutacja do trybu TANK
SHIFT–Home/PgUp Wielofunkcyjna mucha

Tryb TANK

SHIFT-UP Strzał seryjny do góry
SHIFT-RIGHT/LEFT Strzał w prawo/lewo
SHIFT–DOWN Mutacja do trybu CYBORG
SHIFT–PGDN/END Rakieta p.pancerna X44
SHIFT–END/PGDN Radar do detekcji robota/pogody
SHIFT–PGUP/HOME Strzał z działka skosem

Inne

F1-F2-F3 Możliwość mutacji bezpośredniej (nie w cyklu), ESC pauza w grze

Gra nie należy do łatwych. METAL MUTANT musi przejść przez cztery poziomy bezpieczeństwa, by dotrzeć do Centrum Nadzoru. Po drodze może uzupełnić programy ofensywne oraz zapasy energii. Trzeba też będzie walczyć. Na każdego z napastników skuteczny jest jeden rodzaj broni. Robot został zaprogramowany tak, że musi zupełnie oczyścić teren, zanim pójdzie dalej. Samo pokonanie wielorakich przeciwników nie wystarczy. Trzeba też odrobinę pomyśleć podczas wykonywania zadań pomocniczych. Dla niecierpliwych podaję podpowiedzi.

Pierwsza maszyna wewnątrz fortecy:
– Alcool de Fortran: NO
– Inverseur bionique: NO
– Radar: YES
– Lunettes: YES

Odpowiedzi do sprawdzianu na Wędrownika (Rodeur)
Q 1.6 -> KENRAE
Q 2.6 -> ZWYKX
Q 3.6 -> FRANCAISE
Q 4.6 -> KRONOX
Q 5.6 -> 50
Q 6.6 -> 2 MOIS

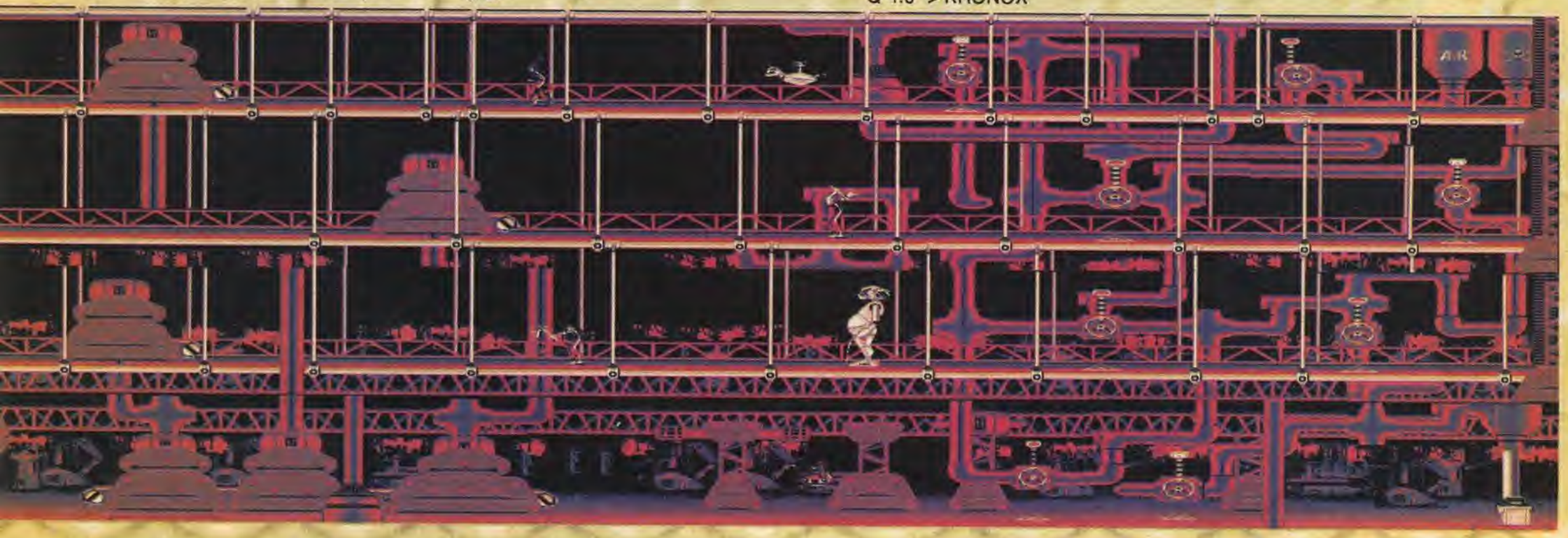
Rurociągi, stan zaworów w kolejności ustawiania (patrz na mapę)
2 – zamknięty, zamknięty
1 – zamknięty, otwarty
3 – zamknięty, otwarty
0 – otwarty, zamknięty

Jeżeli wszystko inne zawodzi, przy ścianie blokującej przejście do dalszych miejsc gry, odpal parę rakiet. Pamiętaj też, że w niektórych miejscach mucha musi wejść do środka rury, żeby dotrzeć do trudno dostępnego miejsca.

Lustrzane odbicie trzeba wybić z rytmu i strzelić do niego w plecy. Uwaga! Strzał od przodu kończy się bardzo tragicznie.

Na samym końcu METAL MUTANT staje przed strażnikiem, który sprawdza jego kwalifikacje namiestnikowskie. Przez chwilę wyświetla rodzaj broni, jaki trzeba uaktywnić, następnie ty musisz zmutować do odpowiedniego trybu i użyć żądaną broń. Po ostatecznym sprawdzianie będziesz mógł zasiąść na upragnionym tronie, by żyć długo i bezkorozyjnie.

User Jama



SIERRA

ODGRZEWANKI

SIERRA ON-LINE to firma nie tylko dobra, ale i kuta na cztery kopyta. Tytuły takie, jak KING'S QUEST I, POLICE QUEST I, LEISURE SUIT LARRY I sprzedały się swego czasu w liczbie przekraczającej milion egzemplarzy. Ale to było pięć–sześć lat temu! Sierra, nie zasypując gruszek w popiele, postanowiła wznowić swoje najbardziej kasowe pozycje, ulepszając je i dostosowując do potrzeb klienteli. Adresatem serii SCI są osoby, które dawniej „chorowały" na SIERRĘ oraz te, które wtedy sikały jeszcze w pieluchy.

Realizatorzy nie wykazali się na szczęście lenistwem. Gry serii SCI opierają się na starym, sprawdzonym pomyśle, natomiast grafika zrobiona jest praktycznie od zera. Do tego dopisano świetne ścieżki dźwiękowe, efekty, syntezę mowy. Oczywiście, zarzucono wpisywanie tekstów, a wydawanie komend polega na CLICKaniu ikoną mowy, spaceru, ręki, na ekranie. To, co zasługuje na uwagę, to doskonale skomponowane melodie, towarzyszące nam w różnych częściach gry. Wszystko jest dopracowane, przemyślane, przyjemne.

Z ogromu tekstów, jakim raczyły nas pierwowzory, nie zostało zgubione ani jedno słowo. Co więcej, np. w Larrym, twórca – Al Lowe ukrył mnóstwo dodatkowych śmiesznych uwag i komentarzy, pojawiających się przy CLICKaniu tu i tam.

Graficy też poszaleli i kosztem detali nadali grze charakter artystycznego rozmazu, czasem aż bohomazu. Graficzny wyraz całości nie znalazł zrozumienia u niektórych koneserów, którzy wolą wystrój techno. Za to działają wszystkie chwyty, np. SAVE-RESTORE przy rozwalaniu banku w grach karcianych czy automatowych.

Tak czy inaczej, SIERRA jest dobra, jak zawsze. I polecam odgrzewanki, bo warto się pośmiać, warto przypomnieć sobie wczesne dobre gry.

W tym numerze opisaliśmy również: przygody Adama w dżungli, nową mutację Rogera Wilco i zabytek – Czarny Kocioł.

Martinez

LISTA ODGRZEWANEK

Hero's Quest I **(So You Want to be a Hero)**
King's Quest I **(The Quest for Crown) – niestety EGA/AdLib**
Larry I **(In the Land of the Lounge Lizards)**
Mixed-Up Mother Goose
Police Quest I **(In Pursuit of Death Angel)**
Space Quest I **(The Sarien Encounter)**

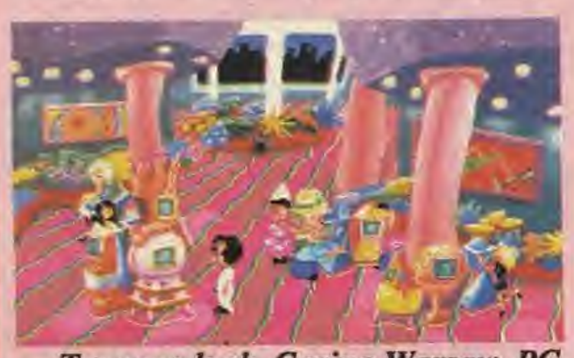
Czuję się obywatelem Europy, PC

Modna odzież sportowa..., PC

Larry Laffer to osioł jeszcze gorszy, niż na to wygląda. A może to po prostu niewinna, dziecięca dusza, która padła ofiarą małomiasteczkowej cywilizacji? Na pewno jest spragniony prawdziwego uczucia i brak mu dziewczyny. Warto mu pomóc, bo nie wiesz, co może cię w życiu spotkać. A tak poćwiczysz, popatrzysz i może się czegoś nauczysz.

Na początku musisz podać swój wiek, bo gra raczej nie jest zalecana dla bardzo młodocianych. Ale nawet, gdy trafisz w dopuszczalny zakres wiekowy, czeka cię jeszcze parę pytań. Kto to był Sinatra, co to jest księżyc, kto nie grał w „Pożegnaniu z Afryką" i inne bzdury, które według projektantów może wiedzieć tylko dorosły.

Jako Larry „Wygodny Fraczek" zaczynasz poznawać krainę wybuchowych ja-



Try your luck, Casino Warsaw, PC

Balety..., PC

szczurek (bo jak inaczej przetłumaczyć tytuł Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards?). Uwagi ogólne, to: nie dawać się obsikać przez kudłatego psa, często używać spray'a do ust, ZAWSZE płacić taksówkarzowi za przejazd, nie szwendać się po ciemnych uliczkach, mieć oczy i uszy otwarte.

Stoisz przed barem. Zawołaj taxi i pojedź do sklepu. Kup wino i prezerwatywę na swój rozmiar. Koniecznie zapłać. Przed sklepem podaruj wino menelowi – dostaniesz scyzoryk. Wróć taksówką do baru. Drogo jak cholera, Egon.

Wejdź do baru i zamów whisky, ale jej nie wypijaj. Pod kiblem na zapleczu cierpi pijany – polecz go szklaneczką, a dostaniesz pilota do telewizora. Ze stolika weź różę, wejdź do WC. Jak chcesz, to postaw „klocka", po-

Zawód - - profesjonalistka, PC

W poszukiwaniu nocnych wrażeń, PC

LEISURE SUIT LARRY!

czytaj napisy na ścianach, umyj ręce i przy okazji znajdź na umywalce pierścionek.

Wróć do sali biesiadnej i zapukaj do zbrojonych drzwi, a jako hasło użyj wyciągnięty z kieszeni napis KEN SENT ME. Wewnątrz przełączaj kanały, aż ochroniarz zainteresuje się na tyle, że będziesz mógł pójść na górę.

Jeśli masz ochotę, załóż gumowe urządzenie i spożytkuj to miłe spotkanie. Tak czy inaczej, potrzebujesz cukierka ze stolika. Wychodzisz przez okno na balkon, lądując w koszu na śmiecie, z którego zabierz młotek. Jeśli nie zdjąłeś niepotrzebnej już opony, marny twój los.

Udaj się teraz do kasyna. Datek dla nawiedzonego zaowocuje dorodnym jabłkiem, ale nie jedz go. W kasynie techniką SAVE&RESTORE wygraj jak najwięcej szmalu. Po zabiegu zabierz z popielniczki w następnej sali kartę wstępu do dyskoteki. Możesz też posłuchać głupich dowcipów w kabarecie – sąsiednia sala.

Czas się rozerwać, więc tylko do dyskoteki. Wewnątrz warto zainteresować się panną Fawn – miło z nią pogadać, podarować różę, cukierka i obrączkę. Potem trochę potańczyć i uczucie gotowe! Proste, prawda? Ślub nie jest drogi, za to szybki. Fawn już czeka w kaplicy obok kasyna.

Po ceremonii trzeba trochę zarobić (nie ma, jak kasyno), a potem zamówić telefonicznie (555-8039) wino z dostawą do hotelu. Nie ma co kupować wina osobiście, bo taksówkarz to znany smakosz i rozwalicie się na pierwszym słupie.

Teraz z powrotem do kasyna i windą na górę, na czwarte piętro. Za drzwiami z serduszkiem jest twoja świeża żona. Rozlej wino do kieliszków, potem gadkaszmatka i lądujecie w łóżku. Ale co to?! Po kilku fikołkach zostajesz dokładnie przywiązany do łóżka, a twoja ukochana ewakuuje się z portfelem.

Od czego nóż? Za chwilę jesteś wolny, ale pamiętaj zabrać linę. Wróć teraz do baru i jeszcze raz wyjdź na balkon. Przywiąż się do balustradki i używając młotka podkradnij sąsiadowi flakonik z afrodyzjakiem z okna. Możesz wrócić do kasyna, ale tym razem pojedź windą na samą górę.

Podaruj urodziwej Faith flakonik, potem uruchom sekretną windę i za chwilę znajdziesz się w stylowym apartamencie. Możesz pobawić się lalką znalezioną w szafie, ale kroki powinieneś skierować na balkon, gdzie w basenie sennie pławi się Eva.

Oko w oko (płuca) z Evą, PC

Fawn, poleciała na cukierki, PC

Faith bez afrodyzjaków nie może, PC

A czym najlepiej skusić Evę? Oczywiście jabłkiem. Chwila rozmowy, w trakcie której podarowujesz jej ten owoc i... Tak! Znalazłeś wreszcie to uczucie! Eva też jest zainteresowana twoją osobą, więc jak to ostatnio modne, udajecie się w kierunku łóżka. To wszystko, moi drodzy, a wujaszek Ken powie wam jeszcze, że było OK!

Martinez

Współpraca: Maciej Stawiszyński

I w Ameryce jest cenzura, PC

1 6 B I T

SIERRA

· 1 · 9 · 9 · 2 ·

PRZYGODOWA

AMIGA
ATARI ST
MACINTOSH
PC VGA, SB

OKO
UCHO
FORSA

Prawdziwa miłość – Eva poleciała na jabłko, PC

Stanowisko pracy śmieciarza, PC

Czajnik za sterami, PC

Pojmanie kurczaka, PC

The SARIEN ENCOUNTER

SPACE QUEST 1

Astral Body ΞΠΠΗΞ Sector AA ΞΤΗΠ!

Roger, ty ofermo! Musiałeś wypić aż cztery piwa? Dobrze, że zamknąłeś się w tej klitce na miotły, bo kapitan Arcady nie szczędziłby kopniaków. Drzemka to też nie był najszczęśliwszy pomysł. W końcu jednak obudziłeś się, bo całym statkiem rzuciło jak cholera. Twoi towarzysze dawno polegli, więc chyba lepiej, że byłeś schowany. A więc do boju! Roger Wilco – kosmiczny nieudacznik i niekiepska sprzątaczka, wkracza do akcji!

Poruszaj się po statku raczej chyłkiem, bo teraz rządzą nim uzbrojeni żołnierze, zwani krótko Sarien. Weź z ciała zabitego kapitana kartę kodową i porozmawiaj z umierającym profesorkiem w elektronicznej bibliotece. Hasło, które ci on poda (np. ASTRAL BODY) po przetłumaczeniu na kod kreskowy pozwoli ci pobrać z biblioteki kasetę z bardzo ważnym zapisem magnetycznym.

Ci to mają windy! PC

Ciekawy przykład erozji powietrznej, PC

Jak dyskutować z facetem, co ma 4 ręce? PC

Czy tu używają Polleny? PC

Teraz zjedź na dół i udaj się w prawą stronę statku, po drodze otwórz śluzę pasa startowego. Używając karty kodowej przejdź przez zamknięte drzwi, a znajdziesz się w pomieszczeniu pilotów. Załóż skafander i zabierz z szafki gadget. Możesz udać się do statku ratunkowego. Procedura startu wymaga zapięcia pasów, uruchomienia silników i pociągnięcia dźwigni. Zaraz po wystartowaniu włącz system namierzania, który wychwyci planetę Kerona, na której za chwilę wylądujesz.

Lądowanie nie przebiegło zbyt pomyślnie, ale przynajmniej możesz ruszyć ręką i nogą. Zabierz ze statku apteczkę i kawałek odpryśniętego szkła. W apteczce jest nóż i woda destylowana – pij, gdy będziesz spragniony. Oberwij kawał kleistego krzaka i ostrożnie wędruj po okolicy. Uważaj na mechanicznego pająka, bo bestia będzie próbowała cię upolować. Musisz odnaleźć jaskinię Orata i poczęstować go wodą destylowaną, a potem zabrać to, co z niego zostanie po wybuchu. Teraz czeka cię wędrówka po kręgosłupie wielkiego zwierza, który leży tu chyba od zawsze w postaci kości. Za chwilę BUM! i wpadniesz w głęboką dziurę.

Tu, pod ziemią, jest już znacznie chłodniej. Oberwij szczyt stalaktytu i powędruj w lewo. Na przynętę żarłocznych macek rzuć kleistą roślinę i przeciśnij się przy samej skale. Dalej spotkasz drzwi pneumatyczne, które otwierasz zatykając głazem mały gejzerek. Następne intelektualne zadanie – fotokomórka – jest do przejścia dzięki kawałkowi szkła. Jeszcze tylko jedna atrakcja – kwas kapiący z sufitu. Uff, za chwilę koniec podziemnej wędrówki. Pamiętaj włączyć pstryczek na gadgecie, który masz w kieszeni!

Gdy wkroczysz w ciemną czeluść, poczujesz się jak w kinie, bo oto przed tobą holograficzny obraz przystojnego potwora. Potwór nie potwór, jak każdy z nas ma kłopoty, mianowicie pokłócił się z Oratem i chciałby się go pozbyć. Ale to jest już załatwione – daj potworowi Oratowy strzęp, a w nagrodę znajdziesz się w podziemnym laboratorium. Czas przeczytać zapis magnetyczny na cartridge'u – dowiesz się strasznej prawdy. To, co należy zapamiętać, to kod uruchamiający autodestrukcję systemu STAR GENERATOR. Wsiadamy do skimmera i hajda na pustynię!

Proponuję ominąć sekwencję lawirowania między głazami, chyba że jest się mistrzem joysticka. Tak czy inaczej, za chwilę wysiadamy w małej osadzie Ulence Flats, na którą składa się bar, sklep z robotami i sklep z używanymi statkami kosmicznymi. Typek w garniturze i płaszczu będzie chciał kupić nasz skimmer, ale na początku daje za mało; drugim razem oprócz gotówki oferuje plecak odrzutowy.

W barze grają Blues Brothers albo ZZ Top, przy bufecie piją stworki rodem z Gwiezdnych Wojen. W kącie jakiś naiwniak gra w jednorękiego bandytę, ale biedaczek kończy szybko jako kupka popiołu, bo maszyna oprócz nagradzania, także karze. Możesz zamówić piwo, podsłuchać kilka rozmów albo powałęsać się po barze. Potrzebna ci będzie forsa, więc chcąc nie chcąc, musisz pograć na automacie. Algorytmem IF WON THEN SAVE; IF LOST THEN RESTORE w końcu uda ci się rozbić bank w maszynie.

Pogrzeb też w śmieciach na tyłach baru – znajdziesz aż 7 buckazoidów. Buckazoid to kosmiczny środek płatniczy, w skrócie buck, przydatny w każdym zakątku kosmosu. Za ponad dwieście możesz kupić sobie statek – wybierz ten podłużny, stojący na północnej części osady. Potrzebujesz jeszcze robota, bo sam nie potrafisz kierować statkiem. Owad-droid będzie proponował różne modele robotów, ale nie daj się nabrać, wybierz ten o symbolu NAV-201.

Gotów do odlotu skieruj się do statku i start! Za chwilę okaże się, że handlarz sprzedał ci czyjś statek. Ale to już nieważne, bo właściciel został daleko. Teraz jest ważniejsza sprawa, bo robot pyta o kod sektora, do którego ma się skierować. Jeśli nie zapamiętałeś symbolu właściwego sektora z rozmów w barze, to spróbuj skierować się w sektor AA.

Szczęście twoje trwa krótko, bo oto napotykasz krążownik Sarienów. Robot pyta cię, czy zrywać się stąd, ale ty musisz przecież ratować galaktykę! Wyskakujesz w zimną przestrzeń kosmiczną i dzięki odrzutowemu plecakowi kierujesz się w stronę luku w tylnej części krążownika. Wewnątrz musisz działać szybko, bo zostaniesz zdematerializowany. Gdy tylko wtoczy się robot czyszczący, omiń go i spokojnie wyjdź.

Podsuń skrzynkę pod wywietrznik i otwórz nożem kratkę. Wczołgaj się do tunelu, potem jedno piętro w górę i możesz wychodzić, przez podobną kratkę. Znajdziesz się w pralni.

Zainstaluj się w pralce i czekaj. Przyjdzie Sarien, rozbierze się i wrzuci mundur do pralki, a po chwili ją włączy. Gul, gul i za chwilę stoisz już w bojowym umundurowaniu Sariena. Podnieś z podłogi zgubioną kartę identyfikacyjną i możesz teraz swobodnie spacerować po statku.

Kieruj się w prawą stronę, do pomieszczenia ze STAR GENERATOREM. Po prawej stronie balkonika znajduje się zbrojownia. Wylegitymuj się kartą identyfikacyjną i gdy robot zniknie w magazynie, szybko podkradnij mu granat z półki. Za chwilę dostaniesz też pistolet protonowy.

Wróć na balkonik i wyceluj granatem w robota pilnującego generatora. Teraz szybko, naookoło, by włączyć autodestrukcję. Z tego pośpiechu potkniesz się i zgubisz hełm, który zostanie błyskawicznie sprzątnięty przez ro-

...i tak, zostałeś mistrzem miotły i szmaty, PC

Korytarze jak w mojej budzie, PC

1 6 B I T
SIERRA
•1•9•9•2•
PRZYGODOWA
PC HERC, CGA
EGA, VGA, SB
OKO
UCHO
SUPER

bota-sprzątaczkę. Ale nic to, bo Sarieni nie są za bardzo celni, a pistolet protonowy działa nieźle. Rozwal łapiducha, pilnującego drzwi od windy i zjedź do luku ratunkowego. Błyskawiczny skok do kapsuły i wylatujesz w przestrzeń kosmiczną. BOOOM! i statek Sarienów przestaje istnieć.

Fanfary, wiwaty, gratulacje. Konferencja prasowa, uroczystości, wręczenie nagród. Główną nagrodą jest... tak, ofiaro, złota miotła.

Martinez

THE BLACK CAULDRON

Gra zaczyna się przed chatą. Weź kocioł (GRUEL) wiszący nad paleniskiem. Obok, w chlewie, chrumka świnia. Nakarm ją kaszą. Weź z szopy ziarno (CORN). Wróć do chaty, weź od starca linę (ROPE), z kredensu plecak, chleb, jabłko i butelkę (KNAPSACK, BREAD, APPLE, WATER FLASK).

Wyjdź z chaty, prowadząc świnię. Napełnij butelkę wodą. W dziupli drzewa znajduje się lutnia (FLUTE). Uważaj na smoka, żeby nie porwał świni, choć wtedy i tak można skończyć grę. Udaj się do gęstego lasu i wejdź do chatki elfów ukrytej za drzewami. Wewnątrz znajdują się ciastka (COOKIES), dostaniesz też hasło (MAGIC WORD). Po wyjściu z chatki idź na wschód, a potem na południe nad wodospad. Przepłyń rzekę, użyj hasła i znajdziesz się w pieczarze elfów. Ofiaruj lutnię, a dostaniesz proszek do latania (na pięć lotów) i magiczne zwierciadło (FLYING DUST & MAGIC MIRROR).

Aby wydostać się z jaskini, użyj proszku i hasła. Skieruj się na zachód, przy bagnie skręć na północ do lasu. Po drodze nakarm jabłkiem zwierzątko, a z drzewa wyciągnij sztylet (DAGGER). Po przejściu labiryntu ze skał napotykasz ścianę skalną. Zarzuć linę na drzewo i wejdź na skalną półkę, a potem wspinaj się w kierunku zamku. Do zamku możesz dostać się dwiema drogami – przez bramę (za mniej punktów) lub przez fosę z krokodylami.

Unikając spadających kamieni wespnij się na ścianę. Z lewej strony, pod pnączami znajduje się okno. Przetnij je sztyletem i wejdź do zamku. Zjedz chleb i napij się wody, potem daj się złapać strażnikowi, który wsadzi cię do celi. Weź ze stołu blaszany kubek (TIN CUP) i postukaj w drzwi, a potem wskocz w ujawnioną dziurę w podłodze.

W lochu uwięziona jest księżniczka. Musisz podejść do dziury w murze w sali ze szkieletami i odwalić kamienie. Za ścianą jest komnata grobowa króla, ty potrzebujesz jego miecz. Będziesz mógł nim ogłuszać przypadkowo pojawiających się w komnatach strażników.

W połowie jednego z korytarzy wisi żyrandol. Gdy go obrócisz, nad drabiną otworzą się drzwi. Przygotuj miecz i wyjdź, a potem idź w kierunku północnym. Otwórz napotkane drzwi kluczem i uwolnij przykutego do ściany barda. Dostaniesz od niego harfę (HARF). Wyjdź z lochu po schodach, a za zamkniętymi drzwiami znajdziesz odebrane ci wcześniej przedmioty.

Podąż na północ, przez winiarnię, do bramy wyjściowej. Przetnij mieczem łańcuch mostu zwodzonego i opuść zamek. Przefruń na wyspę na bagnach i wejdź do domku. Ofiaruj miecz wiedźmom, a otrzymasz tytułowy magiczny kocioł (MAGIC CAULDRON). Nadleci smok, daj mu porwać kocioł.

Wróć do zamku i dostań się do lochów. Wręcz magiczne lustro czarownikowi z sali szkieletowej. Czarownik wskoczy do kotła, zamek zawali się, a ty spokojnie spłyniesz strumieniem, na kłodzie.

W spokojniejszym miejscu wyjdź na brzeg i złap płynący kocioł. Pojawią się czarownice i będą cię kusić podarunkami; przyjmij tylko magiczny miecz. TO KONIEC GRY, z maksymalną liczbą punktów.

Inne warianty (za mniej punktów) to: po porwaniu świni, w zamku wejdź na balkon nad salą tronową i porwij świnię, jak tylko się pojawi. Gdy nie masz magicznego lustra, usuń kratę ze ściany w okolicy celi barda i dostaniesz się na pomost nad salą szkieletów. Gdy będziesz chciał rzucić się do kotła, przybiegnie Gurgi i zrobi to za ciebie.

PeterS

Nie ma to jak działka, PC

Jeleń zwany mędrcem, PC

Ślicznie tu??? PC

Świnia przyjacielem człowieka, PC

1 6 B I T
SIERRA
•1•9•8•7•
PRZYGODOWA
PC HERC, CGA
EGA, VGA
OKO
UCHO
SUPER

BATMAN RETURNS

dokończenie ze str. 36

Weź pognieciony papier (CRUMPLED PAPER) ze stołu oraz notkę (NOTE) z szafki pod globusem w prawym rogu. Wybierz sie do Starego ZOO, z ziemi podnieś ulotkę reklamową (ADVERTISING FLYER). Wróć do Batmobilu i podjedź do biura Burmistrza. Zabierz zdjęcia z prywatki (PARTY PICTURES) z biurka.

Dojedź do Batcave, gdzie poddaj obróbce komputerowej wszystkie nowe znaleziska. Skieruj się do WAYNE MANOR, by zakończyć dzień.

DZIEŃ 4

Siądź za kierownicą Batmobila, by dotrzeć na Targ Rybny. Po drodze obejrzyj wiadomości w telewizji.

Teraz wpadnij do biura burmistrza. Weź ze stołu pióro (FEATHER). Przed udaniem się do WAYNE MANOR wrzuć nowe rzeczy do komputera.

DZIEŃ 5

Obejrzyj TV podczas jazdy do biura Burmistrza. Z biurka zabierz plany przebudowy (REMODELING PLANS), a z kredensu obrazek w ramce (FRAMED PICTURE). Wróć do Batcave. Wpisz wszystko do komputera, obejrzyj i wyekstrapoluj.

Poczekaj do północy i pojedź do kwatery głównej Pingwina (PENGUIN'S HQ). Do środka wejdź przez kanał wentylacyjny. Zabierz kasetę video z łóżka (prawy róg). Z dowodami zrób to, co zwykle.

DZIEŃ 6

Włącz główny komputer i obejrzyj wiadomości w TV. Po pracowicie spędzonym dniu idź do WAYNE MANOR się przespać.

DZIEŃ 7

Zasiądź przed komputerem, zerknij na telewizor. „Co możesz zrobić dzisiaj, zrób jutro!" – tym optymistycznym akcentem zakończ kolejny, obfitujący w przygody, dzień.

DZIEŃ 8

Podejdź do głównego komputera, nareszcie coś ciekawego w Wiadomościach! Podjedź Batmobilem pod Targ Rybny, następnie wybierz się na GOTHAM PLAZA. Pingwin przejmie kontrolę nad Batmobilem – nic nie rób!

DZIEŃ 9

Przyjrzyj się TV w głównym komputerze. Pingwin chce kandydować na Burmistrza! Obejrzyj kasetę nagraną w Batmobilu i wybierz opcję TRANSMIT. Gdy Komisarz Gordon spyta, czy jesteś gotowy pokazać materiał dowodowy, odpowiedz NO!. Idź do Batstatku.

Podpłyń kanałami do Centrum (DOWNTOWN). Przejdź do budynku naprzeciw i zejdź na ulicę. Wykończ złoczyńców za pomocą SONIC BATARANG. Wróć do Batstatku i wybierz się do Starego ZOO. Pokonaj wrogów używając SONIC lub BOLO BATARANG. Kiedy podejdzie Pingwin rzuć BATARANG, wtedy ucieknie do ARCTIC WORLD.

Automatycznie pójdziesz za nim, a kiedy go dostrzeżesz, wykorzystaj ponownie BATARANG, by go zabić. Teraz wystarczy obejrzeć końcówkę, w której nareszcie pojawia się powabna Catwoman.

User Jama

AMAZON to kolejna typowa digitalizowana gra firmy ACCESS SOFTWARE. Jest nieco nowsza od opisywanej w poprzednim numerze gry COUNTDOWN. Wprowadzono kilka istotnych poprawek.

Zgodnie z najnowszymi (moim zdaniem nie zawsze mądrymi) trendami zrezygnowano z menu wielu komend na rzecz kilku uproszczonych ikonek. Możemy nimi wykonywać podstawowe proste czynności jak chodzenie, używanie przedmiotów, rozmowa, itd. Niestety, implementacja interfejsu użytkownika może z początku wydawać się niewykończona i trzeba się do niej przyzwyczaić.

Z ulepszeń należy wymienić wprowadzenie syntezy mowy przy wszelkich konwersacjach, przy czym używana jest do odczytania całej partii dialogowej. A teraz zła wiadomość. Autorzy gry poddając się manii upraszczania, wyrzucili do kosza stary sposób rozmawiania z postaciami. Zamiast oferującego co najmniej kilkanaście możliwości oryginalnego systemu, mamy sztampowy wybór spośród trzech możliwych odpowiedzi,

Krokiem we właściwym kierunku nazwałbym nowatorskie dodanie możliwości korzystania z kontekstowych podpowiedzi. Wystarczy w dowolnym momencie umieścić ikonkę '?' na przedmiocie sprawiającym problemy. Gracz na początku decyduje się na stopień ułatwień w trzypoziomowej skali. Ale uwaga, bo ilość ściągawek jest ograniczona. By ominąć tę niedogodność, należy nagrać grę, sprawdzić wszystkie przedmioty w danym miejscu i wgrać grę. Wtedy program załaduje poprzedni stan licznika podpowiedzi.

Niespotykaną do tej pory rzeczą było prowadzenie dwóch postaci. Teraz, w pewnych momentach kierujemy na przemian Jasonem i Mayą. Na razie jest to raczej symboliczne, może w przyszłości zostanie bardziej rozwinięte, jak w grach LUCASFILMU czy SIERRY.

W związku z nowym klimatem politycznym na świecie, temat gry jest ściśle neutralny. Nie gonisz już agentów mocarnego Imperium Zła, ani zwyrodniałych komunistycznych zboczeńców porywających córkę prezydenta. Rozwiązujesz za to tajemnice ukryte w dzikiej, południowoamerykańskiej dżunglii...

Śmierdzące lotnisko w Puerto Cuzco, PC

Sanchez, Fernandez czy Martinez w pozycji służbowej, PC

Na Tempelhof proszę, PC

Moczymorda, czy co? PC

Są jeszcze takie miejsca na ziemi, PC

Jak wielu młodych ludzi po studiach, zostałeś świeżo upieczonym asystentem w ośrodku badawczym, jakich w Stanach wiele. Pracujesz w Instytucie Badań Naukowych, w sekcji zajmującej się lasami tropikalnymi i Dżunglą Amazońską. Po części z powodu własnych zainteresowań, ale również z chęci dorównania starszemu bratu, Allenowi, który jest już poważanym naukowcem.

Dzień zapowiada się całkiem zwyczajnie. Dojeżdżasz pod IBN swoim starym Fordem. Wejdź do budynku i porozmawiaj z sekretarką, a dowiesz się, że oczekiwany jesteś u samego szefa. Jego gabinet znajduje się na końcu korytarza. Zwierzchnik wyrazi swoje współczucie z powodu zaginięcia brata. Podczas ekspedycji naukowej w dżungli, jego obóz został napadnięty, a uczestnicy zmasakrowani przez któreś z tubylczych plemion. Nieoficjalnie mówi się jednak, że w sprawie maczał również palce Sanchez, miejscowy dyktator policyjny, by nie dopuścić do odkrycia jakichś niewygodnych faktów. Nie znaleziono zwłok Allena, ale szanse że przeżył, są minimalne. Po usłyszeniu tej wstrząsającej wiadomości wracasz do domu. Znajdujesz list od Allena...

TAJNY SZYFR

Przesyłka jest przewiązana mocnym sznurem, będziesz musiał przeciąć go nożem z szafki, żeby wydostać zawarty wewnątrz kluczyk. Twój brat prosi cię w liście o wydostanie z sejfu IBN pewnych materiałów. Zostawia też zakodowaną wiadomość. Jedź do instytutu i wejdź do swojego laboratorium. Z dolnej szafki weź alkohol etylowy. Otwórz klatkę i wydobądź z niej szczura. Wyjdź na korytarz i wypuść gryzonia pod biurko sekretarki. Podejdź do niepilnowanego już schowka i wyjmij z niego dwa klucze. Wejdź do laboratorium Allena. Otwórz książkę i przeczytaj, jak należy zrobić napój miłosny. Obejrzyj też dziennik Allena. Z blatu weź rolkę filmu i zamontuj ją w projektorze. Opuść na dół ekran i puść film. Otwórz szafkę i wyjmij z niej szpulę taśmy. Na ścianie jest tarcza do rzucania. Przesuń ją, żeby znaleźć sejf. Wydłub utkwioną w ścianie chybioną strzałkę. Na ścianie powieszona jest broń plemion latynoamerykańskich, potrzebna ci będzie dmuchawka. Otwórz gablotę i wyjmij z niej ekstrakt pochądzący z dżungli. Idź do samochodu, po drodze otwórz bagażnik wozu sekretarki i wyjmij nożyce do metalu i łom.

W domu panuje chaos. Pod fotelem znajdziesz dekoder, umożliwiający odczytanie dalszej części listu brata. Przesłuchaj taśmę, nagrana jest na niej kombinacja do sejfu Allena, którą zapiszesz na karteczce. Użyj jej w laboratorium, a zdobędziesz trochę gotówki. Połącz alkohol z ekstraktem i połóż kolbę na palniku aż do wrzenia. W otrzymanym eliksirze miłości zanurz strzałkę i włóż ją do dmuchawy. Tak uzbrojony udaj się do wzbronionej części instytutu. Wespnij się na drzewo i strzel afrodyzjakiem w męskiego strażnika. Weźmie wtedy swoją partnerkę na boczek, a tobie umożliwi dostęp do sejfu. Odetnij nożycami pokrywę od kosza na śmieci, żeby misio nie poszedł dalej szukać jedzenia i nie spłoszył zakochanej pary. W porzuconym ubraniu znajdziesz klucz do wrót.

HEAVY-METAL MONSTER to robot BOB pilnujący wnętrza. Jest on na tyle głupi, że jeżeli wrócisz i ubierzesz się w kosz na śmieci, to weźmie cię za zmianę warty. Pociągnij za dźwignię. Dostęp do archiwum Allena uzyskasz łomem, zabierz kompas, mapę i mikrofilm. Weź wieszak z szatni i otwórz drzwi samocho-

AMAZON GUARDIANS OF EDEN

du starszej pani. Włącz światła i wróć jej o tym powiedzieć. W czasie jej nieobecności możesz spokojnie obejrzeć mikrofilm. Wsiadaj do samochodu, udasz się na lotnisko.

POŚCIG

Po długim locie wylądujesz na lotnisku. Otwórz drzwi ciężarówki – wypadną z niej papierosy. Weź również mały, czerwony kanisterek. Pod wieżą kontrolną stoi rower, potrzebna ci będzie pompka. Przekup urzędnika w budynku, da ci wtedy kartę członka klubu. Wejdź do lokalu „Pod Zielona Małpą" i daj kartę barmanowi. Jeden z pilotów wiezie towar do Rio Blanco i zabierze cię za 150 zielonych. W czasie lotu okazuje się, że pilot jest podstawionym człowiekiem Sancheza. Mierzy do ciebie z pistoletu i każe wyskoczyć z samolotu.

ZABÓJCZY LOT

Poczekaj, aż niedoszły morderca zacznie się niecierpliwić i uwolnij kury. Pilot utraci równowagę i wypadnie na zewnątrz. Niestety, odruchowym strzałem uszkodził mechanizm drzwi kokpitu. Podnieś z podłogi spadochron. Jest on za mały, żeby utrzymał ciebie, ale pomoże otworzyć drzwi. Przymocuj go i wyrzuć czaszę na zewnątrz, a będziesz mógł wejść do kabiny pilotów. Samolot szybko traci wysokość. Pociągnij za drążek, wysuń lotki i obniż obroty silnika, a być może uda ci się wodować.

Przesuń skrzynię, otwórz pudło i wyjmij ponton. Musisz go szybko napompować i wyrzucić na wodę. Dotrzesz do lądu i dojdziesz w końcu do jakiejś osady.

EL LOCO

Pod hotelem siedzi człowiek, który na powitanie rzuca „Wynoś się stąd!". Obok pomostu jest kijek, weź również paprykę z wozu i idź do kantyny. Gdy oberżystka odwróci się, by wymyć talerze, weź z baru nóż. Posiekaj paprykę na drobnę kawałki i dorzuć niepostrzeżenie do posiłku dla El Loco. Wyjdź na zewnątrz, mężczyzna nie będzie pilnował wejścia do hotelu, tylko gasił ogień jamy ustnej w pobliskiej studni. Wróć do kantyny i dyskretnie weź ze stołów ser, drobniaki i zapalniczkę. Udaj się do hotelu. Podnieś pułapkę na szczury, ułóż na niej ser i połóż ją z powrotem przy schodach. Gdy już złapiesz szczura, możesz bezpiecznie wyjąć z nory napchany portfel. Podnieś słuchawkę telefonu, wrzuć monetę i wykręć podany przez brata numer. Zgodnie z instrukcją odczekaj, aż aparat zadzwoni trzy razy i przerwij połączenie.

Pijany Kapitan, PC

Idź do kantyny na spotkanie ze swoim łącznikiem. Po chwili wejdzie oszołamiająca blondynka. Żeby zyskać jej zaufanie, będziesz musiał odpowiedzieć na parę pytań i dowieść, że rzeczywiście jesteś bratem Allena (dostał nagrodę w 1952 r., twoje rodzeństwo to trzy siostry i jeden brat, ulubiony film Allena nosi tytuł Wild Women of Kongo), Maya umówi się z tobą na pomoście. Wyjdź na zewnątrz i podejdź do sprzedawcy. Zaopatrz się u niego w maczetę, wiosło, dodatkową amunicję, trujący korzeń oraz siatkę na ryby. Przed hotelem El Loco wyżywa się na chłopaku, który przynosi mu posiłki. Czujesz się za to odpowiedzialny, postanawiasz mu jakoś pomóc. Weź spod kantyny drabinę i ustaw ją z boku pod ścianą hotelu. Wdrap się i kijkiem strąć ciężki szyld na łeb oprawcy. Chłopak z wdzięczności podaruje ci złoty samorodek. Teraz możesz wsiąść do canoe. Maya zaprowadzi cię do Allena, i wszyscy razem wyruszycie. Po drodze wpadniecie w zasadzkę ludzi Sancheza.

MOST ŚMIERCI

Allen zacznie osłaniać was ostrzałem. Musisz szybko mu pomóc. Przesuń metalową osłonę między drzewa i podeprzyj ją kłodą, żeby nie porwał jej wiatr. Daj zapasową amunicję swojemu bratu. Maya weźmie lianę i naprawi most.

Dotrzecie z Mayą do pierwszego celu. Jest tu łódź do wynajęcia. Zaoferuj kapitanowi papierosy i złoto, a zgodzi sie zabrać was dalej. Podczas podróży zostaniesz sterroryzowany i wyrzucony za burtę, a Maya uwięziona. Uda ci się dopłynąć do brzegu i śledzić łódź z lądu.

HANDLARZE NIEWOLNIKÓW

Najpierw wrzuć do wody trujący korzeń, żeby wybić piranie. Gdy stróż przejdzie na drugą burtę, weź trzcinę i wejdź w odpowiednim miejscu do wody tak, aby nurt zepchnął cię pod drabinę łodzi. Na pokładzie weź wędkę i unikając wartownika zajrzyj przez okno do kajuty kapitana. Użyj wędki, żeby wydostać klucze. Skieruj się do drugiego pomieszczenia, gdzie więziona jest Maya. Kapitan się obudzi i pójdzie za tobą. Zabarykaduj drzwi sztabą. Weź butelkę z półki, ścierkę i zrób z tego koktajl Mołotowa. Otwórz okno i wyrzuć zapalony koktajl na zewnątrz pod pudła z prochem. Otwórz drzwi i wyskocz na zewnątrz.

Dotrzecie do jakiejś wioski. Tubylcy wezmą was za bogów, jednak szaman zażąda dowodu waszych mocy. Wyłów siecią rybacką przepływajacą skrzynie z wraku łodzi i wrzuć fajerwerki do ogniska. Teraz szaman poprosi o wylecznie chorego chłopca. Przesuń kamień, weź robaka, załóż przynętę na wędkę i złów rybę. Teraz jako Maya przejdź mostek i zerwij egzotyczny kwiat. Podejdź do dużej misy i wrzuć do niej rybę, kwiat oraz wlej zawartość kanisterka. Następnie przesuń misę nad ogień. Weź chochlę i podaj lek chłopcu. Szaman podziękuje i da wskazówkę, jak dalej płynąć (lewo, prawo, prawo, lewo).

Świątynia Słońca, PC

Ach, te kobitki..., PC

Nawalanka z pajęczakiem, PC

TAJEMNICE

Gdy już dotrzesz do celu, znajdziesz tu badacza Hansa Stroheima. Niezbędna jest jego pomoc, więc po dyplomatycznej rozmowie zaoferuj mu mapę i kompas Allena. Naukowiec przed wyjawieniem ważnych informacji zażąda jeszcze, byście odnaleźli pewien klejnot i wskaże na mapie prawdopodobne miejsce jego ukrycia.

Weź deskę i połóż ją na kamieniu. Maya wejdzie na jeden koniec, ty zeskocz na drugi z wysokiego pieńka. Dziewczyna zostanie katapultowana w górę. Musi teraz wspiąć się i wykorzystać lianę. Pokieruj Mayę na wózek, sam ciągnij za linę.

POMIESZCZENIE ZMARŁYCH

Wewnątrz chatki weź srebrny kluczyk z szyi nieboszczyka i otwórz nim kufer. Znajdziesz tam rękopis Hiszpana Vasqueza dotyczący klejnotu. Tnij maczetą liany, a odkryjesz jego zwłoki. Ponownie użyj maczety, żeby podważyć zbroję i wydostań z klatki piersiowej drogocenny kamień. Daj klejnot Hansowi, w zamian otrzymasz wskazówki, jak płynąć na miejsce masakry obozu naukowego (prawo, lewo, lewo, prawo).

LASKA ZŁA

Wyjmij licznik Geigera ze skrzyni i kanister z namiotu, napełnij bak. Z ręki jednego z trupów wyjmij kluczyki. Przeciągnij kabel z wyciągarki samochodu do ciężkiej kłody. Znajdź łańcuch i użyj go, by opasać kłodę i dołącz ją do kabla. Pchnij dźwignię. Wyciągnij z ziemianki schowane w skrzynce materiały wybuchowe. Użyj licznik Geigera na krzaku koło jeepa i wyciągnij z drzewa przeoczony grot strzały. Opuść to miejsce.

TAJNE PRZEJŚCIE

Dotrzesz do wodospadu. Rano, podczas kąpieli zaskoczy was Sanchez. Maya zostanie postrzelona, ty próbując ją ratować przepłyniesz niechcący na drugą stronę wodospadu. Pociągnij za konar, żeby odsłonić tajne przejście i włóż grot strzały w wyżłobienie. Po wejściu do tuneli trzymaj się prawej strony korytarza, a po dojściu do filara odpal materiały wybuchowe.

A potem, to tylko same przyjemności, PC

RZECZ W JAMIE (?!)

Musisz działać szybko. Weź sznurowadła z butów jednej z poprzednich ofiar, wyjmij włócznię ze szkieletu. Połącz te rzeczy z nożem, a będziesz miał broń. Przesuń skorupę żółwia pod ścianę i dosięgnij pochodni, to tymczasowo odstraszy mrówę. Utnij ostrzem kwiat, z łodygi pocieknie sok, przysmak mrówek. Pochodnia wygaśnie, potwór zacznie nadchodzić. Sok go przez chwilę zaabsorbuje, i gdy odsłoni podbrzusze, ugodź go włócznią (strzałka do góry).

STRAŻNICZKI EDENU

Amazonki wyprowadzą cię przed świątynię, z której wyjdzie Maya. Opowie, jak wojowniczki wyłowiły ją z wody i użyły magicznego eliksiru, by zatrzymać jej ulatniające się życie. Ceną, jaką musiała zapłacić za ten cud, to niemożność przekroczenia tajnego przejścia, granicy ze światem zewnętrznym. Maya da Jasonowi do wyboru: niewyobrażalne bogactwa w świecie ludzi, albo dobrowolne spędzenie reszty życia razem z nią u Amazonek. Nasz nieustraszony heros oczywiście podejmie właściwą decyzję i będzie mu dane obejrzeć animowaną końcówkę gry.

User Jama

1 6 B I T

ACCESS

• 1 • 9 • 9 • 2 •

PRZYGODOWA

AMIGA
PC VGA, SB

OKO
UCHO

SUPER

Dotychczas opracowywane gry strategiczne koncentrowały się głównie na wątku militarnym. Wojsko wystawiało się jednym kliknięciem myszy i nie było żadnego problemu. Niektóre z takich gier miały charakter ekonomiczny. Było ich jednak niewiele. W ostatnio opracowywanych grach strategicznych próbowano, z różnym skutkiem, łączyć wątek ekonomiczny z militarnym. W niektórych z nich wojna była traktowana jako rodzaj inwestycji, a sukces militarny, jako warunek rozwoju armii. Chociaż gra się w takie gry zupełnie fajnie, to jednak jest to dalekie od rzeczywistości.

Dopiero CIVILIZATION łączy w prawidłowy sposób wszystkie wątki (działania) związane z rozwojem społeczeństwa. Wątek militarny traktowany jest tam jako narzędzie realizacji określonej, przez grającego, polityki rozwoju swojej społeczności (cywilizacji). Można bowiem prowadzić rozwój pokojowy: rozwijać ekonomikę, naukę i technikę, handlować z innymi narodami. Można również zmieniać ustrój dostosowując go do tempa rozwoju ekonomicznego i technicznego społeczeństwa, którym rządzimy. Wtedy siły zbrojne są niewielkie – tylko takie, jakie są potrzebne do obrony naszego państwa, zaś akcje militarne ograniczone do obronnych i profilaktycznych – jeśli nas ciągle niepokoją, to się bronimy, ale w końcu trzeba z tym zrobić porządek. Ale zamiast tego można nastawić się na ekspansję militarną. Wtedy rozwój nauki i ekonomiki ukierunkowane są na ciagłe doskonalenie sił zbrojnych, a większość zdobyczy cywilizacyjnych osiąga się drogą podbojów. Jednakże jednostronna polityka grającego nie doprowadzi do sukcesu. Nasza polityka powinna być dostosowana do aktualnych warunków, a rozwój cywilizacji (narodowości) powinien być harmonijny.

Nadmierny rozwój sił zbrojnych doprowadzi w CIVILIZATION do katastrofy ekonomicznej, zaś nie zwracanie uwagi na wojsko może nas uczynić bezbronnymi wobec agresywnych sąsiadów. Tak więc w tej grze stajemy ciągle przed wyborami: armaty albo masło, technika albo literatura. A poza tym, im wyższy poziom rozwoju cywilizacyjnego, tym więcej uwagi przyciągają zagadnienia ekonomiczne (pieniądze, pieniądze, pieniądze) i społeczne (nastawienie ludności do prowadzonej polityki). I tak jest również w rzeczywistości. Ten naród, ktory ma silną ekonomikę i zadowolone społeczeństwo ma również silną armię i prowadzi taką politykę zagraniczną jaka mu odpowiada. I to właśnie czyni tę grę bardzo zbliżającą do historii naszej cywilizacji i dlatego w wielkim stopniu edukacyjną.

Ze względu na stały postęp naukowo-techniczny i ciągły rozwój ekonomiki gra w CIVILIZATION nie jest monotonna. Przeciwnie, dla niektórych może być nawet zbyt skomplikowana. Również możliwości konfigurowania gry są bardzo szerokie. Z tych powodów CIVILIZATION odnosi znacznie większy sukces niż RAILROAD TYCOON, poprzednia gra strategiczna MICROPROSE.

CEL I ZASADY GRY

Celem gry jest harmonijny rozwój cywilizacji (wybranej narodowości), począwszy od prymitywnego plemienia zakładającego swoje pierwsze miasto, a kończąc na podboju kosmosu, co może być dziełem wysoko rozwiniętego społeczeństwa egzystującego w wielu zamożnych miastach. Wygrywasz, jeśli zniszczysz wszystkie inne cywilizacje, albo nie dokonując tego przygotujesz wyprawę w kosmos i wyślesz rakietę na Alpha Centauri.

Wszystkie cywilizacje (i ta, którą wybrałeś i te, których rozwojem steruje komputer) są oceniane według następujących kryteriów:

– ADVANCEMENT – poziom techniczny. Miara: stopień rozwoju technicznego, czyli odkrycia naukowców danej cywilizacji w dziedzinie techniki,

– HAPPINESS – zadowolenie mieszkańców. Miara: liczba szczęśliwych mieszkańców cywilizacji,

– POWER – potencjał militarny. Miara: suma współczynników ataku i obrony wszystkich jednostek militarnych danej cywilizacji,

– SIZE – wielkość zaludnienia. Miara: liczebność danej cywilizacji,

– WEALTH – zamożność. Miara: wielkość pieniędzy w skarbie państwowym. Wyniki tych ocen są podawane przez komputer w czasie trwania gry.

Jest to gra, która łączy w sobie cztery wątki: polityczny, ekonomiczny, naukowy i militarny. Tak, właśnie w takiej kolejności! Jest to bowiem pierwsza znana mi gra strategiczna, która połączyła te wszystkie wątki rozwoju cywilizacyjnego (stąd jej nazwa) i uwzględnia zależności jakie zachodzą między nimi. I tak polityka w sensie ustrojowym (ustrój i prawodawstwo) tworzy warunki dla rozwoju ekonomicznego i społecznego każdego narodu. Natomiast w zakresie kontaktów międzynarodowych polityka tworzy warunki do wymiany handlowej. Ekonomika tworzy podstawy do rozwoju nauki, ta zaś z kolei, głównie w zakresie rozwoju technicznego, dostarcza środków produkcji – znowu ekonomika, a także technicznych środków walki – wreszcie wątek militarny! Z kolei wojna jest narzędziem prowadzonej polityki. Jeśli ta doprowadza do konfliktu – jest wojna. W czasie wojny ekonomikę należy przestawić na potrzeby militarne. W CIVILIZATION sprowadza się to do mobilizowania jednostek wojskowych uzbrojonych w takie środki walki, na które stać twoją społeczność. Jeśli wygrasz – zdobywasz nowe miasta – rozszerzasz więc swoją cywilizację. Przejmujesz również wszelkie nieznane twojej społeczności zdobycze cywilizacyjne. To może się opłacić. Gorzej jeśli wojnę przegrasz. Wtedy możesz ponieść straty ekonomiczne i terytorialne. Twoja cywilizacja może być nawet wymazana z mapy świata. Dlatego podejmując decyzję o wojnie – musisz być świadomy ryzyka przegranej. I dlatego powinieneś się do każdej wojny dobrze przygotować!

W CIVILIZATION zniszczenie wszystkich konkurentów nie jest wcale konieczne. Wystarczy, jeśli podbijesz tylko te narody, które przeszkadzają ci w zasiedleniu terytorium niezbędnego do rozwoju. I również tych, którzy ciągle cię napastują. Z pozostałymi możesz zawrzeć pokój i rywalizację sprowadzić do obszaru ekonomiki i nauki. Zresztą część konkurentów zniszczy się wzajemnie. W związku z tym sporo uwagi należy poświęcić polityce zagranicznej.

A teraz, jakie masz możliwości i co możesz robić, żeby rozwój twojego państwa był najlepszy.

1. Możesz zakładać i rozwijać miasta

swojej społeczności. Decydujesz się na takie inwestycje, które przede wszystkim zwiększają dochody państwa i umożliwiając rozwój terytorialny miast pozwalają na ciągły wzrost ich ludności. Jeśli niezadowolenie mieszkańców rośnie, musisz przeznaczyć część zasobów państwowych na inwestycje nieprodukcyjne. Możliwości w tym zakresie są zależne od poziomu rozwoju technicznego twojej cywilizacji. Możesz wznosić budowle o charakterze produkcyjnym. Umacniają one rozwój twojej ekonomiki i zwiększają dochody kierowanego przez ciebie państwa. Są to: spichlerze, targowiska, akwedukty, fabryki, banki, elektrownie itp. Możesz wzmacniać obronność swoich miast budując koszary, wznosząc mury obronne i fortyfikacje. Możesz wreszcie przyśpieszać rozwój naukowy budując biblioteki i uniwersytety. I jeśli jest to konieczne dla aprobaty twojej polityki, możesz wznosić świątynie, katedry i stadiony (koloseum). Zaś dla umocnienia ustroju państwa niezbędna będzie budowa pałacu (siedziba rządu) i sądów.

2. Możesz wyznaczać kierunki rozwoju nauki stawiając przed swoimi naukowcami kolejne zadania. Ich realizowanie pozwala na rozwój ekonomiki i sił zbrojnych.

3. Możesz budować i rozwijać sieć komunikacyjną umożliwiającą kontakty handlowe i szybki transport wojsk.

4. Możesz wreszcie mobilizować jednostki wojskowe (lądowe, morskie i powietrzne), przy czym rodzaje mobilizowanych wojsk są zależne od poziomu osiągniętego rozwoju technicznego. Niektóre z tych jednostek mają charakter defensywny. Jednak większość z nich to sprawne narzędzia agresji.

5. Możesz mobilizować jednostki zdemilitaryzowane. Są to oddziały osadniczo–inżynieryjne (SEETLERS), dyplomatyczne (DIPLOMAT) i handlowe (CARAVAN). Oddziały osadniczo–inżynieryjne mogą zakładać miasta, budować fortyfikacje, kopalnie i meliorować grunty rozszerzając w ten sposób ich terytorium i możliwości rozwoju (każde miasto zajmuje jeden kwadrat mapy i może się rozprzestrzeniać na dwa następne w każdym z czterech kierunków geograficznych: N, S, E, W). Te jednostki budują również sieć komunikacyjną: drogi i szlaki kolejowe. Jednostki dyplomatyczne mogą, oprócz zakładania ambasad, prowadzić wywiad i sabotaż. Jednostki handlowe służą do stworzenia szlaków handlowych (dodatkowe dochody twojego państwa) i przyśpieszenia budowy tzw. cudów świata.

6. Możesz budować wspomniane cuda świata. Są to nadzwyczajne budowle przynoszące sławę swoim społecznościom i inne dodatkowe korzyści zależne od rodzaju takiej budowli (ekonomiczne, eksploracyjne, naukowe, obronne, polityczne).

7. Możesz wreszcie zmieniać ustrój swojego państwa. Wiąże się to z prze-

prowadzeniem rewolucji i krótkotrwałym okresem anarchii. W CIVILIZATION spotkasz sie z następującymi formami rządów:

– tyrania (DESPOTISM). Sprawujesz władzę absolutną. Efektywność twojej ekonomiki jest niewielka. Ustrój dogodny do prowadzenia wojen,

– anarchia (ANARCHY). Okres przejściowy między dwoma kolejnymi systemami ustrojowymi wywołany rewolucją. Efektywność ekonomiki jest niewielka. W okresie anarchii nie są zbierane podatki,

– monarchia (MONARCHY). Twoja władza jest prawie absolutna. Efektywność ekonomiki jest trochę większa niż w okresie tyranii. Jednocześnie większe są koszty utrzymania jednostek wojskowych i zdemilitaryzowanych,

– komunizm (COMMUNISM). Rządzisz stojąc na czele rządu i partii. Efektywność produkcji zwiększa się w porównaniu do monarchii,

– republika (THE REPUBLIC). Rządzone przez ciebie państwo jest związkiem miast–państw. Każde miasto posiada autonomię. Polityka zagraniczna jest kontrolowana przez Senat Republiki. Efektywność ekonomiczna jest znacznie wyższa niż w poprzednich formach ustrojowych. Szczególnie rozwija się handel,

– demokracja (DEMOCRACY). Ustrój maksymalnego rozwoju przemysłu i handlu. Także praw obywatelskich, co znacznie ogranicza swobodę twoich decyzji. Twoje rządy są kontrolowane przez Senat Republiki. Jeśli doprowadzisz do niezadowolenia ludności w którymś z miast – wybuchnie w nim rewolucja.

MENU GRY

CIVILIZATION ma dwa hierarchiczne ekrany: ekran mapy świata i ekran miasta oraz zespół opcji wstępnych służących do skonfigurowania gry.

1. Menu wstępne zawiera opcje:

– START A NEW GAME (rozpoczęcie nowej gry) – umożliwia prowadzenie akcji gry w świecie przypominającym Ziemię (obszar lądów i klimat),

– LOAD A NEW GAME (ładowanie nowej gry) – wczytanie wcześniej rozpoczętej gry. Zapis gry jest możliwy na twadym dysku i dyskietce (wymagana 3.5"),

– EARTH (Ziemia). Akcja gry toczy się na Ziemi. Konkurentami twojego państwa są cywilizacje zlokalizowane zgodne z prawdą historyczną,

– CUSTOMIZE WORLD (świat kreowany) – skonfigurowanie świata i warunków klimatycznych, w jakich będzie toczyła się gra. Decydujesz o wielkości kontynentu, klimacie i okresie rozpoczęcia gry,

– VIEW HALL OF FAME (Panteon Cywilizacji). Jest to zestawienie pięciu najlepszych wyników gry.

2. Po wyborze miejsca gry komputer wyświetla historię planety. Po utworzeniu świata należy wybrać jeden z poziomów trudności: CHIEFTAIN (Wódz), WARLORD (Tyran), PRINCE (Książe), KING (Król), EMPEROR (Imperator). Na najniższym poziomie gry komputer podpowiada prawidłowe decyzje.

3. Następnie dokonuje się wyboru konkurentów. Program gry dopuszcza wybór od trzech do siedmiu przeciwników.

4. I wreszcie wybiera się plemię, którym będzie się rządziło, i którego rozwój będzie zależał od twoich decyzji.

Ekran mapy świata zawiera mapę stategiczną przedstawiającą wybrane miejsce gry. Mapa strategiczna jest przewijana. W lewej, wąskiej części ekranu znajdują się trzy małe okna informacyjne:

– okno świata (mapa świata w dużym zmniejszeniu). Za pomocą tego okna można szybko odszukać wybrany fragment mapy strategicznej,

– okno pałacu przedstawiające miniaturę twojego pałacu,

– okno raportu podające następujące bieżące informacje: bieżąca data gry (w latach), stan skarbca państwowego, liczba ludności twojej społeczności.

Z górnej ramki ekranu rozwijane są następujące submenu:

GAME z opcjami umożliwiającymi ustalanie wyskości podatków (TAX RATE i LUXURY RATE), wyszukiwanie miast (FIND CITY), ustalanie bieżących warunków gry (OPTIONS) związanych z wyświetlaniem komunikatów, animacją, autozapisem itp., zapisanie stanu gry (SAVE GAME), przeprowadzenie rewolucji w celu zmiany rządów (REVOLUTION), zakończenie historii cywilizacji i podliczenie zdobytych punktów (RETIRE), zakończenie gry (QUIT).

ORDERS zawierające opcje umożliwiające wydawanie rozkazów zmobilizowanym jednostkom wojskowym i zdemilitaryzowanym. Te opcje są zmienne i dostosowywane do specyfiki aktywizowanych jednostek.

ADVISORS zawiera opcje pozwalające na uzyskanie informacji o bieżącym stanie twojej cywilizacji w zakresie rozwoju miast, wojska, nastrojów społecznych, handlu, nauki oraz informacji o twoich konkurentach (jeśli nawiązałeś z nimi stosunki dyplomatyczne).

WORLD REPORTS, które pozwala na uzyskanie raportów o cudach świata, listy pięciu najbardziej rozwiniętych miast, bieżącym wyniku twojej cywilizacji, mapy dotychczas poznanego świata, o postępach w programach kosmicznych oraz raportu demograficznego twojej cywilizacji w odniesieniu do pozostałych.

CIVILOPEDIA podająca encyklopedyczne informacje związane z grą. Można je wyświetlać w czasie gry lub oddzielnie korzystając z tej opcji.

Ekran mapy świata służy do przemieszczania oddziałów wojskowych i zdemilitaryzowanych oraz do wydawania im rozkazów za pomocą opcji submenu ORDERS.

Wskazanie kursorem twojego miasta powoduje wyświetlenie ekranu miasta podzielonego na następujące okna:

– okno mapy, w którym możesz obejrzeć kwadrat miasta oraz kwadraty, na które to miasto się rozprzestrzenia. Za pomocą tego okna można zmieniać produkcję miasta,

– okno zasobów miasta informujące o stanie żywności i zasobów niezbędnych do mobilizowania jednostek oraz do wznoszenia budowli. Okno zawiera również informacje dotyczące handlu, kultury, podatków, nauki i korupcji,

– okno spisu ludności okazuje wielkość i strukturę populacji przeglądanego miasta. Służy również do tworzenia tzw. specjalistów: artystów (wpływ na nastroje społeczne), poborców podatków (ekonomika) i naukowców (wpływ na tempo rozwoju nauki i techniki),

– pole magazynowania żywności informuje o stanie zasobów żywnosci. Jeśli zostanie zapełnione ludność miasta zwiększa się,

– pole produkcji informuje o stanie zasobów niezbędnych do zmobilizowania jednostki lub wzniesienia budowli. Jeśli pole zostanie zapełnione to jednostka zostanie wystawiona lub zakończona zostanie budowa obiektu. Na tym polu możesz dokonywać manipulacji związanych ze zmianą produkcji lub jej przyśpieszeniem,

– okno wykazu ulepszeń zawierajace spis zakończonych budwli (i cudów świata) w danym mieście. Za pomocą tego okna możesz sprzedać określoną budowlę,

– okno miasta macierzystego informujące o wszystkich jednostkach zmobilizowanych w danym mieście oraz o ich potrzebach zaopatrzeniowych. Za pomocą tego okna można zmienić miasto macierzyste okreslonej jednostki, co wiąże się ze zmianą źródła jej zaopatrzenia,

– okno informacyjne podające następujące dane wywoływane przez wskazanie kursorem odpowiednich opcji:

– opcja MAP (mapa) wywołuje mapkę świata, którego centralnym punktem jest dane miasto. Na mapce pokazane są szlaki handlowe tego miasta oraz położenie zmobilizowanych w nim jednostek,

– opcja VIEW (podgląd) wywołuje widok miasta z lotu ptaka,

– opcja INFO (informacja) pokazuje jednostki znajdujące się w mieście oraz liste szlaków handlowych miasta. To okno sygnalizuje również zanieczyszczenia ekologiczne. Jest to przydatne w okresie rozwoju przemysłu,

– opcja HAPPY (zadowolenie) informuje o stanie zadowolenia mieszkańców oraz o czynnikach, które na to wpływają.

Na tym kończymy krótkie wprowadzenie do gry, czekając na następną jej wersję. Podane informacje niestety nie wystarczą do pogrania w CIVILIZATION. Gra jest bardzo rozbudowana i pod wzgledem złożoności podobna do dużego programu użytkowego. Pełny opis gry zawiera jej dokumentacja, która składa się z podręcznika liczącego wraz z kartą postępów 167 stron formatu A5 oraz z dodatku technicznego – następnych 18 stron takiego samego formatu. Gra jest sprzedawana w wersji polskojęzycznej.

Podręcznik jest niezbędny. Zawiera nie tylko odpowiedzi na pytania quizowe ale i dużo informacji, których nie sposób zapamiętać, przynajmniej w ciągu pierwszego tygodnia zabawy z CIVILIZATION.

Doc

P.S. Dziękuję Sebastianowi Wilczewskiemu za nadesłany opis.

Dystrybutor: IPS Computer Group.

Akademia zbierania śmieci, PC

WD40 w pełnej gotowości bojowej, PC

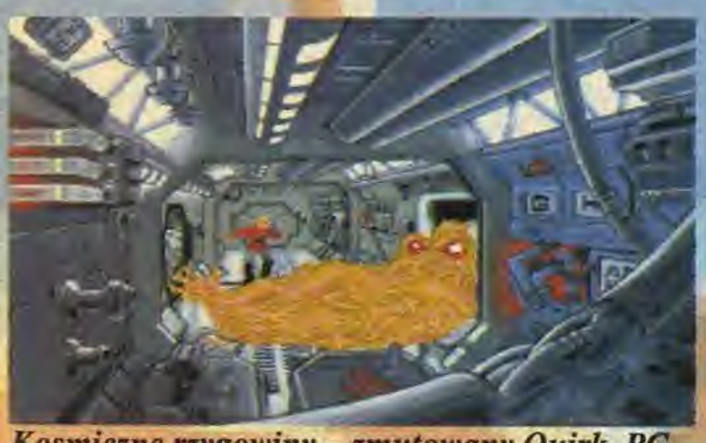
SPACE QU
ROGER WILCO in the —Q—

Roger, Roger, über alles. Zaczynamy nową przygodę, w której przez przypadek, ze zwykłej sprzątaczki staniesz się kapitanem międzygalaktycznego statku antyśmieciowego! Co spotkasz po drodze, co będzie twoją następną mutacją i czym się to skończy, zobaczysz za chwilę.

Jesteś kadetem w Akademii i oprócz obowiązku utrzymywania czystości możesz także czasem słuchać wykładów. Dziś test egzaminacyjny, który oczywiście zdasz na najniższą pozytywną ocenę. W teście poprawnymi odpowiedziami są ostatnie, tzn. E we wszystkich pytaniach, a w ósmym i dziewiątym – D. Za to, że się spóźniłeś, musisz posprzątać hall. Zabierz z szafki słupki i kombajn (PYLONS & WAXER), pójdź na południe, a potem na wschód. Musisz się teleportować na dół, gdzie powinienieś rozstawić słupki. Uruchom kombajn i wyczyść cały trójkąt.

W scence przerywnikowej zobaczysz, jak zabłąkany szczur wywoła spięcie w komputerze nauczycielskim i jak w wyniku tego otrzymasz najwyższą notę! Podsłuchiwanie konferencji też nie wyjdzie ci na zdrowie, bo ambasador z braku lepszego kandydata wyznaczy cię na kapitana EUREKI – statku zbierającego fajans.

Zanim wyruszysz w swoją dziejową misję, zapoznaj się ze statkiem. Dolny pokład to pomieszczenie z łunochodem, zaś na górze znajduje się laboratorium z teleporterem, korytarz i kabina pilotów. Teleporter zastępuje drzwi wejściowe i uruchamiany jest ustną komendą ENERGIZE. Niestety, mechanik pokładowy Cliffy nie przyłożył się do montażu, więc teleport lubi iskrzyć, trząść się i w ogóle jest niepewny.



Kosmiczne rzygowiny – zmutowany Quirk, PC

Toto, to rakieta, PC

O! UFO – szefie, strzelamy?, PC

Choroby „W" wciąż groźne, PC

Gdy usiądziesz w fotelu, zobaczysz swoich podwładnych: zieloną Flo odpowiedzialną za radiokomunikację i czerwonego Droole'a – nawigatora. Funkcja oficera naukowego jest na razie nie obsadzona. Załoga raczej ma cię gdzieś, ale słucha rozkazów, dodając głupie komentarze i obijając się, gdy cię nie ma w pobliżu. Wszystkie komendy wydajesz głosem, według tabelki.

Usiądź w swoim fotelu i rozkaż Flo nawiązać kontakt z bazą (HAIL STARCON). Ustaw koordynaty planety GANGULARIS (LAY IN A COURSE) i włącz prędkość światła (LITE SPEED). Kiedy otrzymasz informację, że zbliżasz się do celu, zredukuj prędkość (REGULAR SPEED) i uruchom mechanizm wciągania śmieci (ACTIVATE RRS). Czy to samochód, czy okręt podwodny, bo odgłosy hamowania i sonaru na pewno nie pochodzą z kosmosu.

Dowiesz się, że w pojemniku na śmieci jest jakaś istota żywa. Wyjdź z kabiny i otwórz przyciskiem pojemnik w korytarzu. Scena jak z ALIEN-a, bo pająk przyssał ci się do twarzy. Nareszcie jakieś szczere stworzenie. Pająka nazwałeś Spike i od dziś będzie ci towarzyszyć. Musisz tylko trzymać go w słoiku, bo Cliffy narzeka, że wydzieliny pająka przeżerają stal.

Po lewej stronie jest pudełko z narzędziami, weź z niego ANTACIDS, FUSE, HOLE PUNCH i LASER TORCH. Udaj się do laboratorium i stań w lewym dolnym rogu. Gdy już złapiesz Spiky'ego, wsadź go do czerwonego słoika, który stoi po prawej stronie i dosyp mu ANTACIDS.

Poleć teraz na PEEYU, a potem na KIZ URAZGUBI, oczywiście zbierając śmiecie. Ale oto nadszedł koniec spokojnej pracy, bo doścignęła cię cyborgica WD-40, z zamiarem wykończenia. Teleportuj się na planetę (ENERGIZE), gdzie czeka cię trudne zadanie.

Przejdź pod wodospadem i udaj się na prawo. Wejdź na gałąź (nie na kłodę!) i za chwilę skąpiesz się, ale będziesz miał patyk. Wróć, przejdź przez kłodę i po rozbujaniu patykiem kiści bananów, zerwij jednego. Pójdź w lewo, wejdź w lewą jaskinię, i z panoramicznego widoku na wodospad jeszcze raz w lewą jaskinię. Przeskocz przez przepaść, wespnij się na górę i zepchnij kamień patykiem. Uszkodziłeś nieco prześladowcę. Wróć do wodospadu, potem schowaj się w znanej już kłodzie. Gdy wyląduje poszkodowana, zatkaj jej bananem dysze, a będzie wielkie BUM!

Podnieś metalową głowę i wracaj na statek. Zapobiegliwy Cliffy już zacznie montować WD-40 z powrotem ale obieca, że usunie jej program anty-Rogerowy z pamięci. Na razie wróćcie na planetę i otrzymanym pilotem otwórz wejście do statku cyborgicy. Wewnątrz zdemontuj urządzenie pozwalające na niewidzialność, kręcąc na wszystkie strony kółkami w sejfie.

Wróć na statek i skieruj się do Akademii – w końcu obleciałeś zadane miejsca. Polecenie STANDARD ORBIT pozwala wejść na orbitę Akademii, by bezpiecznie teleportować się do baru, ale nie zapomnij o zabraniu pająka!

Usiądź z przyjaciółmi przy stoliku, a otrzymasz nieco nowych przedmiotów. Kapitan Quirk z Goliatha, twój odwieczny rywal, zaproponuje ci grę w „statki", ale kosmiczne! Możesz wygrać albo i nie, ma to wpływ na liczbę uzbieranych punktów.

W międzyczasie Cliffy wda się w bójkę i zostanie wtrącony do więzienia. Wsyp

Naga prawda w pełnym obliczu, PC

TEST 5
NEXT MUTAT!ON

SPACE MONKEYS w proszku do kieliszka przy stoliku i pójdź na prawo. Obejrzyj drugie drzwi od dołu po lewej stronie. Twój pająk świetnie nada się do usunięcia krat, za którymi tkwi Cliffy.

Razem wróćcie do restauracji i teleportujcie się na statek. Umieść pająka w jego słoiku i leć na CLOROX II.

Robocica WD-40 awansowała i została na twoim statku oficerem ds. naukowych. Wydaj jej polecenie SCAN PLANET i przenieś się na nią. Wejdź do środkowego, obszernego budynku i spóbuj użyć komputera. Zostaniesz zaatakowany! Jakiś mutant próbuje ci napluć w twarz. Kręcąc głową prawo-lewo musisz unikać jego flegmy, a po piątym razie Droole trafi go z pistoletu.

Możesz podnieść papierek, który jest w lewym dolnym rogu pokoju. Przeczytany z niego numer (80869) wpisz na komputer, który stoi na stoliku. Możesz teraz poczytać LOG z Goliatha. Wyjdź z budynku i pójdź w lewy dolny róg ekranu, a potem w prawo, aż zobaczysz wielką butlę. Możesz użyć swojego komputera i wrócić na statek. Skieruj się na kurs zielonej planety.

Z korytarza zjedź na dół (uaktywniając windę przyciskiem). Tam weź maskę i butlę z tlenem z szafek. Skieruj się do pokoju, z którego zawsze się teleportujesz, załóż maskę i... ENERGIZE!. Na zewnątrz zobaczysz kapsułę ratunkową. Weź z niej płaszcz, a następnie naciśnij świecący przycisk. Teraz idź w lewo, aż zaatakuje cię kobieta. Kiedy po chwili będziecie oboje wisieć nad przepaścią, użyj płaszcza, komputera, a potem wciągnij się po linie.

Będąc już na statku, umieść biedaczkę w komorze hibernacyjnej. Ustaw czas 10 sekund, zamroź ją i wróć do kabiny pilota. Kiedy twój statek zostanie zaatakowany, wydaj polecenie EVASIVE ACTION i skieruj się w stronę meteorytów.

Cliffy wyjdzie na zewnątrz naprawić uszkodzenia, ale po chwili będziesz musiał go ratować za pomocą łunochodu. Sterowanie pojazdem jest proste: lewą ręką kierujesz, prawą obsługujesz chwytnik. Kiedy będziesz miał Cliffy'ego na celu pojawi się napis TARGET IN RANGE. Popchnij prawą dźwignię i naciśnij przycisk prawym kciukiem. Na radarze czerwony punkt to Cliffy, a zielony to EUREKA.

Wydaj polecenie lotu do STACJI KOSMICZNEJ i teleportuj się tam. Niestety, popsuty teleporter zamieni twoje ciało w bezmyślny worek oraz muchę. Nie da się tego uniknąć. Podejdź do wody, a zaatakuje cię żaba. Jedyne co jej się uda, to włączyć Twój komputer do komunikacji ze statkiem. Powiedz załodze, że zostałeś zmieniony w muchę i leć w lewo. Na skale zauważysz dziurę na kartę magnetyczną. Przejdź przez nią i uważnie zaobserwuj, które promienie uruchamiają mechanizm zamka.

W prawym dolnym rogu pomieszczenia jest komputer, z którego dowiesz się o całej sprawie. Quirk został przekupiony przez gang upłynniający nielegalnie śmiecie w przestrzeni kosmicznej, i służy im wożąc śmiecie Goliathem. Na skutek mutacji wylęgła się materia, która zdeformowała załogę. Na szczęście, Beatrice zdołała uciec z Goliatha, zabierając kopułkę rozdzielacza, co unieruchomiło go w przestrzeni kosmicznej. Skup się na Projekcie X.

Gdy już opuścisz pomieszczenie, zaprowadź Cliffy'ego do swojego ciała, które znajduje się w śmietniku. Spryciarz połączy cię z powrotem w działającego Rogera Wilco. Przedziurkuj wizytówkę tak, aby dziurki tworzyły literę X i będziesz mógł otworzyć drzwi w skale.

Przy schodach jest schowek. Zabierz z niego butle z ciekłym azotem. Wyjdź z laboratorium, a od WD40 otrzymasz komputer komunikacyjny. Powiedz Cliffy'emy, aby cię teleportował na statek.

Spike będzie chciał ci coś powiedzieć, ale nie zna przecież mowy ludzkiej. Chodzi mu o to, by odwrócić proces teleportacyjny. Ustaw w kapsule DEFROST na 10 sekund i połóż Beatrice na podeście. Cliffy zadziała i dziewczyna poczuje się lepiej.

Porozmawiaj z WD40 o planie dalszego działania. Poleć teraz na COMMODORE LXIV. Kiedy dowiesz się, że Goliath będzie w zasięgu za 10 sekund, porozmawiaj z Cliffy'em (lewy, zielony przycisk pod prawą ręką). Wydaj rozkaz ukrycia statku i pójdź do pokładowego laboratorium. Dokładnie zbadaj statek na projektorze i pójdź na dół, do łunochodu. Podczep się tuż przy silnikach i wytnij laserem przejście, zupełnie jak w ALIENS.

Zaraz po wyjściu strażnika, szybko podejdź do komputera znajdującego się na środku ekranu. W wolne miejsce wstaw WARPDRIVE DISTRIBUTOR CAP i kiedy strażnik znów zniknie, przejdź przez drzwi, którymi on szedł. Podnieś kratę w podłodze i przyszykuj się na wędrówkę po labiryncie.

Jesteś na ósmym poziomie, a musisz dostać się na drugi. Droga do szybu windy jest następująca: północ, wschód, północ. Po drabinie dostań się na piętro szóste i idź: południe, zachód, północ, północ, wschód, północ. Znów korzystając z drabiny zejdź na piętro czwarte. Idź południe, zachód (Roger automatycznie pójdzie jeszcze dwa razy w prawo), zachód, zachód, północ, północ, zachód, zachód, północ. No i wreszcie ostatnia wspinaczka – na piętro drugie. Szybka droga: południe, południe, zachód, południe, wschód, południe i... naciśnij znaleziony przycisk wyłączając osłony Goliatha.

Po krótkiej scence dialogowej ze zdeformowanym Quirkiem, ucieknij z WD-40 do sąsiedniego pokoju, ukryj się za winklem i poczekaj, aż wszyscy mutanci staną pośrodku. Daj znak Cliffy'emu, który oczyści całą załogę. Każ Flo teleportować się na statek.

Daj Droole'owi rozkaz strzelania (FIRE!). Okazuje się, że Quirk nie zmienił zdania, za to zmienił się w ogromną kupę mazi. Kiedy maź będzie leciała w stronę statku, wydaj polecenie uruchomienia RRS, to wessie go do zbiornika ze śmieciami. Ale komory są przeładowane! Włącz mechanizm samozniszczenia (prawy przycisk pod paluchem).

Wyciągnij Beatrice z kapsuły i spróbuj teleportacji. Niestety, nawalił bezpiecznik. W korytarzu jest małe okienko, tuż przy wejściu do kabiny pilota. Wymień w nim bezpiecznik zgodnie z diagramem i szybko wróć do pokładowego laboratorium. Zabierz pająka ze słoika i teleportuj się. To już koniec, chlip, chlip.

Junior & Martinez

WSPÓŁRZĘDNE
71552 – GANGULARIS
92767 – PEEYU
20011 – KIZ URAZGUBI
69869 – AKADEMIA
90210 – CLOROX II
53284 – ZIELONA PLANETA
41666 – STACJA KOSMICZNA
91001 – LUKASZUK II
01015 – COMMODORE XLIV
44091 – SPITOONIE
81100 – COMMODORE LXIV
54671 – MONOSTADT 7

FLO
HAIL SHIP – wywołaj statek
HAIL STARCON – wywołaj dowództwo
HAIL PLANET – wywołaj planetę
STATUS REPORT – raport
ACT BUSY – udawaj zajętość
ABANDON SHIP – opuść statek

DROOLE
LAY IN A COURSE – współrzędne
ACTIVATE RRS – odkurzacz
FIRE – ognia!
REGULAR SPEED – normalna prędkość
LITE SPEED – prędkość światła
STANDARD ORBIT – wejdź na orbitę
STATUS REPORT – raport
EVASIVE ACTION – rób uniki
RAISE SHIELDS – pole ochronne
LOWER SHIELDS – wyłącz pole

CLIFFY
STATUS REPORT – raport
CLOAK SHIP – ukryj statek
DE-CLOAK SHIP – ujawnij statek
MORE POWER – więcej gazu

Cliffy`ego zwiało z pokładu, PC

Zrzuć kamień ze szczytu, PC

Dbaj o środowisko, PC

Mutagenny Kissel, PC

Wielka miłość w składzie śmieci, PC

16 BIT
SIERRA
1993
PRZYGODOWA
MACINTOSH
PC VGA, SB
OKO
UCHO
SUPER

L'EMPEREUR

Oto z dawna oczekiwane menu do gry L'EMPEREUR z pierwszego numeru SS.

1. Menu wstępne umożliwia:

– rozpoczęcie nowej gry (START NEW GAME),

– kontynuowanie zaczętej gry (RESUME SAVED GAME),

– stworzenie pliku do zapisywania stanów gry (CREATE SAVE DISK).

Po wyborze pierwszej opcji należy określić kalendarzowy okres gry:

1) Victorious General. Commander period (Zwycięski generał. Okres dowódcy armii). Napoleon dowodzi tzw. Armią Włoską. Rozkazy można wydawać tylko za pomocą menu lokalnego i menu bitwy,

2) Path to Power and Influence. Commander in Chief period (Droga do siły i wpływów. Okres dowódcy naczelnego). Napoleon dowodzi tymi oddziałami, które znajdują się w prowincji, w której i on się aktualnie znajduje. Dostępne są tylko menu lokalne i bitwy, ale oddział Napoleona może być dowolnie przemieszczany,

3) End of Revolution. First Consul period (Koniec rewolucji. Okres Pierwszego Konsula). Dostępne są wszystkie menu,

4) Glory of Napoleon's Empire. Imperial Gouvernement period (Sława napoleońskiego cesarstwa. Okres rządów imperialnych). Twój bohater zostaje cesarzem Francji. Dodatkowo uaktywniaja się menu lokalne w tych prowincjach, w których znajdują się członkowie rodziny cesarskiej. Z chwilą koronacji Napoleona Bonaparte zostają oni dowódcami armii i twoje możliwości wpływu na przebieg gry są największe. Ale nie radzę rozpoczynać jej z tego poziomu.

2. Menu główne uaktywnia się na początku gry, zaś później co trzy miesiące kalendarzowego czasu gry. Umożliwia zarządzanie wszystkimi prowincjami i dowodzenie wszystkimi armiami i garnizonami. Jest to menu dowódcy naczelnego. Jego dostępność zależy od wybranego okresu gry.

– Army: Expenditures (wydatki wojskowe) i Recruit POWs (rekrutacja oficerów nieprzyjacielskich państw wziętych do niewoli),

– Depl, które umożiwia przydzielanie do poszczególnych prowincji dział z zasobów państwowych,

– Give: Food i Materials – pozwala na rozdział żywności i materiałów do wszystkich prowincji jednocześnie,

– Ship: Move Fleet, Build Fleet i Scrap Ships. Skorzystanie z tych opcji pozwala na przemieszczanie, budowę i kasowanie okrętów. Ta ostatnia opcja umożliwia zwiększenie państwowych zasobów dział zdjętych ze skasowanych okrętów. Przemieszczanie okretów może doprowadzić do bitwy morskiej. Niestety, jest ona tylko symulowana a komputer wyświetla jej wynik,

– Delg umożliwiające ściąganie podatków. Taksy podatkowe podano wcześniej. Podatki należy ustalać dla każdej prowincji z osobna,

– Move, które ma opcje – Officers, Supplies i Treasury. Pozwalają one na przemieszczanie, oddziałów wojsk, żywności, materiałów i pieniędzy, a także przydzielanie ich z zasobów państwowych,

– Pers, które umożliwia podejmowanie następujących decyzji personalnych: Appoint (zmiana dowodzącego armią), Dispatch (przydzielenie do prowincji nowego oficera z rezerwy kadrowej), Reserve (przeniesienie oficera z armii do rezerwy kadrowej),

– Trade z czterema opcjami pozwalającymi na prowadzenie handlu zagranicznego. Te możliwości omówiono wcześniej,

– Dipl pozwalające na prowadzenie polityki zagranicznej.

– Rest, której użycie sygnalizuje zakończenie kolejki w danym miesiącu gry,

– View, które umożliwia skorzystanie z uaktualnianych na bieżąco informacji: Nation (charakterystyka państw), City (podgląd sytuacji w wybranej prowincji), Personel (przegląd kadry oficerskiej), Person. Summ. (jak poprzednio, ale w odniesieniu do wszystkich państw), Nation Summ. (charakterystyka porównawcza potencjału wszystkich państw), Diplomacy (charakterystyka stosunków dyplomatycznych wszystkich państw), Internal (charakterystyka prowincji posiadanych przez Francję), Military (charakterystyka wojsk w poszczególnych prowincjach i zasobów, które mogą być użyte na potrzeby wojskowe), Sea Control (stosunek sił na morzu), Format – przesuwanie mapy, End – zakończenie przeglądania,

– Optn: War, Sound, Music, Graphics, Wait i Quit. Pozwalaja one na włączenie lub wyłączenie dźwięku i muzyki, zmianę grafiki i czasu wyświetlania komunikatów oraz zakończenie gry.

3. Menu lokalne uaktywnia się każdego miesiąca czasu gry. Umożliwia dowodzenie wojskami znajdującymi się w prowincji oraz podejmowanie decyzji o charakterze administracyjnym. Jest to menu dowódcy armii znajdującej się aktualnie w danej prowincji. Dostępne jest na wszystkich poziomach gry dla Napoleona, jako głównodowodzącego i jednocześnie dowódcy armii oraz na ostatnim poziomie dodatkowo dla członków rodziny cesarskiej, jako dowódców armii.

– Army, które pozwala na skierowanie do bitwy armii znajdujacej się aktualnie w prowincji, dla której menu lokalne jest aktywne. Inwazja (Invade) może być dokonana drogą lądową (Land) lub morską (Sea), o czym decydujesz samodzielnie,

– Sup: Food (żywność) i Materials (materiały) umożliwia zmianę poziomu zaopatrywania armii (high – wysoki i low – niski),

– Give z opcjami jak wyżej, pozwala na dystrybucję zasobów żywności i materiałów dla ludności,

– Ask: Gold (pieniądze), Food (żywność), Materials (materiały), Officers (oficerowie – dowódcy oddziałów) i Artillery (działa). Ich wywołanie jest prośbą do dowództwa naczelnego Francji o przysłanie do armii odpowiednich zasobów, oficerów i dział,

– Rcrt: Soldiers (żołnierze), Horses (konie) i Reasign (zmiana przydziału, reorganizacja) służy do mobilizowania oddziałów różnych rodzajów wojska,

– Move: Officers (oficerowie), Supplies) (zaopatrywanie) i Treasury (skarb państwowy) umożliwia przemieszczanie, między prowincjami, oddziałów (również i dowódców nie dowodzących oddziałami), żywnosci, materiałów i pieniędzy a także przekazanie tych zasobów do skarbu państwa,

– Army: Speech (przemówienie do żołnierzy), Reward (nagroda, gratyfikacja pieniężna) i Train (trening, szkolenie) pozwala na podniesienie poziomu wyszkolenia i morale oddziałów oraz zwiększenie lojalności podległych dowódców (Reward). Z ostatniej opcji warto skorzystać, gdy lojalność dowódcy niepokojąco maleje. Wtedy grozi dezercja wraz z wyszkolonym oddziałem oraz, w czasie wojny, szybka ucieczka z pola bitwy.

– Inv: Industry (przemysł), Commerce (handel), Agriculture (rolnictwo) i Medical (służba zdrowia). Zostały one omówione wcześniej,

– Tax umożliwia kontrybucję żywności i pieniędzy. Należy to stosować niezbyt często – wtedy, gdy jest za mało żywności dla wyżywienia wojska. Liczba jednostek żywności powinna być większa niż liczba żołnierzy (włącznie z rekrutami nie wcielonymi do oddziałów). Gdy jest odwrotnie, grozi dezercja. Zbyt częste kontrybucje mogą wywołać bunty ludności – stłumienie takiego buntu spowoduje straty w oddziałach,

– opcje Rest i View są analogiczne jak w menu głównym,

– Optn: Save – zapisanie stanu gry i Map change – przesuwanie mapy (pdobnie jak Format w menu głównym.

4. Menu bitwy, które zostaje uaktywnione po dokonaniu inwazji na wybraną prowincję nieprzyjacielskiego państwa. Wybranie opcji Army w menu lokalnym spowoduje wyświetlenie okna podzielonego na dwie części:

– lewą, zawierającą mapę terenu bitwy, na której są widoczne pozycje wojsk nieprzyjacielskich. Na mapie są również zaznaczone pola, na których należy umiejscowić oddziały swojej armii. Są to pozycje wyjściowe twojego wojska. Pozycje wskazane przez komputer odpowiadają kierunkowi, z którego została dokonana inwazja,

– prawą, podającą informacje o aktualnym stanie obu walczących armii. W czasie wybierania pozycji dla swojej armii podawane są tam informacje dotyczące poszczególnych oddziałów (dowódca, rodzaj i liczebność oddziału, jego wyszkolenie i morale). Po wybraniu pozycji dla wszystkich oddziałów ta część okna zmienia się. Wtedy są tam podawane: aktualna liczebność obu armii, charakterystyka oddziałów, którym wydaje się rozkazy, komunikaty o przebiegu i wyniku starć poszczególnych oddziałów obu stron. Wskazanie kursorem własnego oddziału (za wyjątkiem oddziału dowódcy armii) wywołuje małe okno z menu zawierającym następujące opcje:

– Move, co pozwala na przemieszczanie wybranego oddziału (liczba pól, o które oddział można przesunąć podawana jest w lewej, informacyjnej części okna). Przemieszczanie oddziału dokonuje się przez wskazywanie kolejnych pól, na które oddział ma się przesuwać,

– Raid: Ordinary (atak normalny – dla piechoty i kawalerii), Charge (szarża – tylko dla kawalerii), Cannonry (ostrzał artyleryjski – tylko dla artylerii),

– Wait – bierność oddziału,

– Tac: Build (budowa mostu), Explose (wysadzenie mostu), Entrench (wejście do akcji oddziału po przeformowaniu), Ambandon (przeformowanie oddziału). Pierwsze dwie opcje dotyczą tylko oddziałów piechoty, następne dwie – tylko artylerii,

– Flee: Sea (ucieczka morzem) i Land (ucieczka lądem),

– View – podgląd (tylko dowódcy i rodzaje oddziałów). Podgląd może dotyczyć oddziałów własnych (Own), nieprzyjaciela (Enemy) i obcych (Other), jeśli takie znajdą się na polu bitwy śpiesząc z pomocą twoim wrogom. Wskazanie oddziału dowódcy armii uaktywnia okno, które oprócz wymienionych opcji ma jeszcze jedną – Com: Recover (uporządkowanie oddziału po dezorganizującym ataku nieprzyjaciela – rozbity oddział jest bierny i nie bierze czynnego udziału w bitwie), Rouse (pobudzenie – powoduje to wzrost morale), Mobilize (uzupełnienie strat oddziału rekrutami z rezerw armijnych) i Activate (wyekspediowanie oddziału na inny teren walki).

Doc

EMPIRE DELUXE

Firma WORLD COMPUTING w lutym 1993 r. wydała opracowaną przez WHITE WOLF PRODUCTIONS, następcę znanej gry EMPIRE, planszową grę strategiczną EMPIRE DELUXE.

1. Zamiast samolotów uniwersalnych wprowadzono myśliwce i bombowce. Wprowadzono również oddziały piechoty i pancerne zamiast oddziałów lądowych (ARMY). Jednostki morskie pozostały bez zmian. Są to dalej okręty liniowe, lotniskowce, krążowniki, niszczyciele, okręty podwodne i transportowce.

2. Nowością jest możliwość zatrzymania produkcji, co może być, szczególnie w końcowych fazach gry, znacznym jej ułatwieniem.

3. Grafika uległa pozytywnemu przeobrażeniu. Gra pracuje w podwyższonej rozdzielczości karty VGA, zaś widoczki sprowadzają się do ładnych plastycznych map i ikon sytuacyjnych z częściową animacją. Jest już na co popatrzeć. Również dźwięk i muzyka spełniają współczesne wymagania, jakie stawia się grom komputerowym.

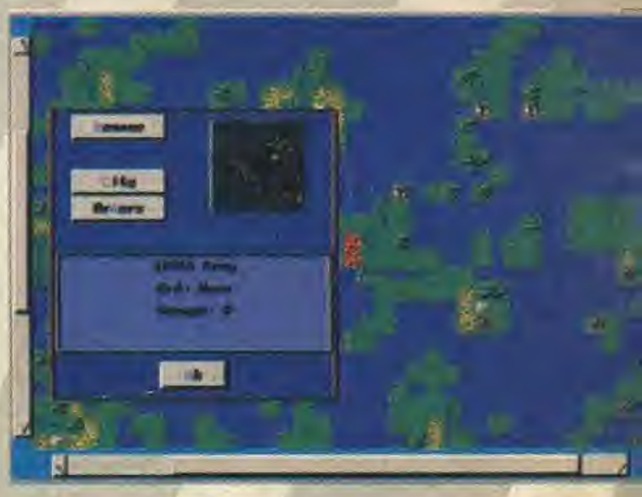
4. W EMPIRE DELUXE pojawiły się scenariusze. Prawie wszystkie dotyczą II Wojny Światowej i są opracowane z zachowaniem realiów historycznych.

5. Możliwość edycji własnych map rozszerzono o projektowanie scenariuszy.

6. Oprócz tego, podobnie jak w innych grach autorstwa WHITE WOLF PRODUCTIONS, gracz ma duże możliwości w zakresie konfigurowania gry i sprzętu: modem, kabel, karty dźwiękowa i graficzna, liczba graczy (do sześciu) oraz wspaniały HELP.

Autorzy nie wyszli jednak poza konwencję EMPIRE. W EMPIRE DELUXE brakuje jeszcze kilku rzeczy.

1. Wprowadzając nowe jednostki zapomniano o transporcie powietrznym – desanty, kawaleria



powietrzna. Nie wyróżniono klas lotniskowców i nie wprowadzono okrętów eskortowych. Zapomniano również o jednostkach inżynieryjnych – minowanie, forsowanie przeszkód wodnych itp. Jedyne co można, to wybudować bazę lotniczą, używając do tego oddziału piechoty.

dokończenie na str. 6

INSPECTOR GADGET

Odprawa przed misją, PC

Więzienie na zamku M.A.D.A., PC

Walka z androidami, PC

Kolejka do weterynarza – lotnisko, PC

Yellow Cab, po naszemu TAXI, PC

Kopalnia czarnego złota, PC

Turecki w kotłowni, PC

Ta oto młoda laska nazywa się Penny, czyli Pieniążek, a nie coś innego, PC

Tytułowy policmajster jest bohaterem dość popularnego obecnie serialu rysunkowego. GADGET znaczy tyle co przyrząd, urządzenie czy wynalazek. Nasz detektyw jest robotem człekokształtnym i posiada wiele takowych instrumentów. Zarówno w kreskówce, jak i grze obok Gadgeta występuje bystra dziewczynka imieniem Penny, a także uzdolniony psiak Brain.

Oboje starają się trzymać wujka Gadgeta z dala od zbyt wielu kłopotów. Sympatyczne trio walczy przeciwko uosobieniu wszelkiego zła, jakim niewątpliwie jest dr Pazur i jego zbrodnicza organizacja M.A.D. Pomagają tym samym szefowi policji Quibmy'iemu rozwiązać jego problemy. Utrzymanie zadań w tajemnicy komisarz traktuje bardzo poważnie, dlatego przy spotkaniach wybiera super konspiracyjne miejsca, np. chowa się w śmietniku. Tym razem schował się w domowym telewizorze Gadgeta.

Wiadomość jest krótka. Na całym globie dzieją się dziwne rzeczy z delegatami Organizacji Narodów Zjednoczonych. Należy sprawę szybko wyjaśnić, najlepiej przed zbliżającym się posiedzeniem ONZ, na którym rozpatrywane będą sprawy ekologii całej Ziemi.

Gra jest przeznaczona w zasadzie dla dzieci, jak to się pisze na niektórych produktach, od lat 5-ciu do 95-ciu. Może być pomocna w rozwinięciu zainteresowania językiem angielskim, który jest tu na tyle prosty, że można przy minimalnych wiadomościach wiele zrozumieć i sporo sobie przyswoić. Obsługa gry ogranicza się do klasycznego menu z ikonkami, których nie trzeba dalej objaśniać. Może za jednym wyjątkiem. Czasami zamiast ikonki „iść" na przykład przez most należy spróbować ikonki „używać". Gracz porusza się na zmianę postaciami Penny i Braina. Przed wielkim finałem w gmachu ONZ w Nowym Jorku, należy udać się do paru innych lokacji rozsianych po całym świecie i za każdym razem wyjaśniać jakąś zagadkę. Mimo, że każda z takich przygód różni się w szczegółach, to ogólny scenariusz jest podobny.

Nasi bohaterowie przylatują na lotnisko, gdzie wita ich typowy przedstawiciel danego kraju. W wyniku rozmowy Inspektor Gadget oddala się, by załatwić sprawę samodzielnie i zostawia Penny i Brain'a samopas. Ci oczywiście podążają za wujkiem. W trakcie podróży okazuje się, że zostali przechwyceni przez agenta M.A.D. Ponieważ dr. Pazurowi chodzi jedynie o dziewczynkę, pies zostaje po drodze porzucony. Do czasu przesłuchania, Penny zostaje uwięziona. Musi przeszukać całe pomieszczenie, z reguły znajduje zagubione gadgety oraz dowiaduje się, gdzie jest. Używa wtedy swojego zegarka, by skontaktować się z Brainem. Tutaj role się zamieniają. Jako Brain docierasz na miejsce. W okolicy znajdziesz jakąś odzież dzieki której możesz sklecić jakieś przebranie i uwolnić Penny. Razem znajdujecie jakiś ślad, który prowadzi do innego miejsca na mapie miasta. Tam spotykacie wujka Gadgeta. Po przekazaniu znalezionych urządzeń, Gadget poprosi, żebyście na niego poczekali, po czym odchodzi. Ponownie trzeba znaleźć jakieś przebranie dla Braina, żeby również wejść do środka.

Gadget, jak zwykle, pomyli zamaskowanego psa z tutejszym i zacznie zadawać mu pytania. Po obszukaniu terenu dotrzecie do naukowca. Żeby go wytrącić z transu czy hipnozy, trzeba odpowiednio użyć któryś z wynalazków. Wdzięczny intelektualista opowie swoją historię i podziękuje za pomoc.

16 BIT
AZEROTH
•1•9•9•2•
PRZYGODOWA
PC VGA, SB
OKO
UCHO
Martinez: gra jest nieprzyzwoicie wielka, jak na swoje możliwości.

Kreml przed pochodem, PC

Piwo jasne, piwo!, PC

Żarnowiec STOP, PC

Ach, mieć taką rękę! PC

Happy End, PC

INSPECTOR GADGET zachwyca kolorową, komiksową grafiką. Dla okrasy od czasu do czasu słyszymy syntezę mowy (SB). Gra nie jest wewnętrznie spakowana i nie grzeszy optymalnym wykorzystaniem dysku, około 14 MB. Wszakże po ominięciu tych niedogodności, ma się parę godzin przyjemnej zabawy.

User Jama

BatGruchot w drodze do Gotham, PC

BATMAN RETURNS

Batman pojawił się po raz pierwszy pod koniec lat pięćdziesiątych (!) w komiksach firmowanych przez DC COMICS GROUP. Początkowo działał sam, później w duecie z Robinem, walcząc z masą negatywnych postaci, jak np. Pingwin, Joker, Riddler. Stosunkowo późno pojawiła się Catwoman, do której Batman żywi mieszane uczucia. Jak to w Ameryce, historia jest prosta. Bajecznie bogaci rodzice młodego chłopca, mieszkającego w ponurym mieście Gotham, zostają zabici przez ulicznych zbirów. Mimo wysiłków, policja jak zwykle jest bezradna. Dorosły już multimilioner Bruce Wayne przeznacza fortunę i zdolności, by przeciwstawić się wszelkiej przemocy i zbrodni. Wciela się w postać zamaskowanego wojownika walczącego nocą o prawo na granicy prawa.

Legenda Batmana przeżywa obecnie swój renesans. Powstały o nim ostatnio dwa mocno promowane, wysokobudżetowe filmy z doborową obsadą. Gra oparta jest dość luźno na realiach najnowszego filmu. Dlatego przed grą gorąco polecam obejrzenie filmu BATMAN RETURNS, inaczej momentami możecie mieć problemy z dostrzeżeniem walorów gry.

W komputerowej wersji BATMAN RETURNS postawiono (może nawet za bardzo) na dopracowaną animację. Nie ma tu zbyt wiele do roboty i większość czasu spędzamy oglądając różne scenki. Zaczyna być to męczące, gdy trzeba patrzeć na powtarzające się sekwencje. Mroczna scenerią i muzyka oddają dosyć wiernie atmosferę pierwowzoru.

Gra rozpoczyna się w znajdującej się w podziemiach WAYNE MANOR (rezydencji Wayne'a) bazie operacyjnej – BATCAVE (jaskini Batmana). Dla zagorzałych Batmaniaków poniżej przedstawiam, ze względu na brak miejsca, – odzierając z fabuły, sposób ukończenia gry.

DZIEŃ 1

Podejdź do sejfu (VAULT) i weź następujące przedmioty do batpasa (UTILITY BELT):

– uchwyt (GRAPPLE)

– rękawice (GAUNTLET) potrzebne do wspinaczki

– linę (ROPE)

– wytrych (LOCKPICK) – wszystkie zamki stoją otworem

– BATARANG (nazwa własna) – jedyna broń na Pingwina

– BOLO BATARANG – żeby móc przesłuchiwać ludzi

– SONIC BATARANG – broń na Atletów

– SONIC BATARANG – patrz wyżej.

Wskocz do Batmobilu, spójrz na TV i podjedź GOTHAM PLAZA. Kliknij myszą na ulicę. Kiedy ktoś zacznie podchodzić, kliknij FIRCE. Zabij Atletów-Diabłów sonicznym batarangiem. Użyj BOLO BATARANG, gdy zobaczysz pajaca! Przesłuchaj i spytaj o przywódcę (LEADER), po rozmowie powinien dać ci rybę. Zabij resztę napastników batarangiem zwykłym albo sonicznym.

Idź do samochodu (prawy dolny róg) i jedź do biura Burmistrza miasta Gotham. Weź kasetę video (lewy róg), idź do samochodu, by wrócić do jaskini. Podejdź do głównego komputera (MAIN COMPUTER). Użyj dowodów (EVIDENCE), by wpisać wszystko. Obejrzyj (VIEW) wszystkie przedmioty i ekstrapoluj, co się da. Wejdź do WAYNE MANOR i zakończ ten dzień.

Pingwin, a nie zakonnnica, PC

Też nie zakonnica, PC

Jo sem nietoperek, PC

Targ rybny, PC

BatDziura zwana Jaskinią Batmana, PC

W redakcji Secret Service, PC

Polskie Zoo, PC

DZIEŃ 2

Idź do Batmobilu, obejrzyj, co nowego w TV. Jedź na Targ Rybny (FISH MARKET).

Udaj się do Starego ZOO (OLD GOTHAM ZOO). Zejdź z drzewa na ziemię. Weź kasetę video (lewy róg), idź na prawo. Weź plakat cyrkowy (prawy róg wejścia). Kiedy zbliży się clown, użyj BOLO BATARANG. Przepytaj go i dowiedz się o plany. Powie ci o napadzie na bank o północy. Wróć do samochodu.

Jedź do centrum (DOWNTOWN). Przejdź po linie do budynku naprzeciwko. Zejdź na ulicę i przeczekaj do północy. Walcz z Pingwinem i innymi, aż zostaną pokonani albo uciekną. Batmobilem pojedź do Batcave.

Siądź przy głównym komputerze i wpisz, obejrzyj oraz ekstrapoluj cały nowy materiał dowodowy. Udaj się do WAYNE MANOR na spoczynek.

DZIEŃ 3

Wsiądź do Batmobilu. Na mapie wybierz Targ Rybny. Następnie jedź do biura Shrecka (SHRECKS OFFICE). Musisz użyć wytrycha, by wejść do środka.

dokończenie na str. 27

W oczekiwaniu na bandytę..., PC

Tak giną niewierni, PC